

PlayStation  
100%

Le Magazine N°1 des Consoles

Cadeau  
Un stylo ISS  
Deluxe

**TRAYÉ** **no**  
**e**

**Tobal n°1**  
**PlayStation**  
**Le créateur**  
**de Dragon Ball**  
**réinvente**  
**la baston**

**Nintendo**  
**le retour**  
**une avalanche**  
**de hits sur N64**

**DK3**  
**le dernier top**  
**de la SN ?**

**Concours**  
**Victory**  
**Boxing**  
**Gagnez**  
**100 cadeaux**  
**(TV, caméscope...)**

**71** Janvier 97

**32'**

ISSN : 1155-0451 - 279 m - 7,24 € (taxe - 9,5 € TTC)

M 4413 - 71 - 32,00 F





**3 K7 Au Choix**  
**99F** Chaque + Frais d'envoi

EN DE COMMANDE J'envoie à AMICROPUCE 4 Av. Condorcet 91260 Juvisy / Orge  
 Si vous ne venez pas acheter vous recevrez votre commande sur papier libre  
 Pour les produits réutilisables au moins de 18 ans, une photocopie de preuve de majorité est demandée.

Désignation de l'article	N° K7
1 sérialité 1 K7 je joins mon règlement de 99 F + Frais d'envoi	
2 sérialité 2 K7 je joins mon règlement de 218 F + Frais d'envoi	
3 sérialité 3 K7 je joins mon règlement de 267 F + Frais d'envoi	
4 sérialité 4 K7 je joins mon règlement de 316 F + Frais d'envoi	
5 sérialité 5 K7 je joins mon règlement de 415 F Frais d'envoi	
6 sérialité 6 K7 je joins mon règlement de 514 F Frais d'envoi	
L'expédition aux frais de port et d'emballage	
Total à payer	
Nom _____	
Prénoms _____	
Adresse _____	
74	
Code Postal _____	Ville _____

Frais de port et d'emballage  
 Ecran Colorisé 28 F  
 Chromatop France Métrop 70 F  
 DOM TOM 65 F  
 Autres Destinations 80 F  
 Coût de reproduction +45 F  
 Modalités de règlement  
 Chèque à AMICROPUCE  
 Carte bancaire  
 Mandat lettre  
 Contre remboursement  
 Carte bancaire 16 Numéros  
 N° \_\_\_\_\_  
 Expire le fin \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_  
 Signez des points par les séries  
 \_\_\_\_\_  
 Vous N° de téléphone  
 pour vous joindre de suite de  
 répondre à vos articles

**Nombreux autres titres disponibles**  
 Contactez-nous au  
**01.69.21.84.84**

**3615 CROPUCE**  
 Grand Concours de Janvier  
 Des Centaines de Cadeaux  
 2,22 F / Minute

**ALLEZ VOUS GAGNER ?**  
 1er Prix 3000 F en Bon D'achat



# EDITORIAL

PLAYER ONE n° 4 - 1997  
 2 rue Lavoisier - 92015 BOULOGNE Cedex  
 Tél. 01 47 35 30 30 Fax 01 48 04 80 07  
 E-mail : p1@one.com (pour PLAYERS ONE)  
 Pour vos lettres à l'éditorial : editor@one.com

Directeur de publication : Hervé LAFAY  
 Rédacteur en chef : JIMMY L'AM  
 Directeur de la rédaction : Thierry LEBLANC (responsable)  
 Rédaction : Hervé LAFAY, Hervé LAFAY

Secrétariat de rédaction : Lionel BACQUON  
 Responsable de la vente : JIMMY L'AM (01 47 35 30 30)

Conseillers : JEFF CLAY (Sérialiter GUSTO) (Paris)  
 M. L. (Paris), Christophe ZEBER (Paris)  
 M. J. (Paris), GUY LEBLANC (Paris), Stéphane  
 LEBLANC (Paris), JEFF CLAY (Paris), GUY LEBLANC (Paris)  
 M. L. (Paris), GUY LEBLANC (Paris), Stéphane  
 LEBLANC (Paris), JEFF CLAY (Paris), GUY LEBLANC (Paris)

CONCEPTION GÉNÉRALE : Christian DAZ  
 MAQUETTE : Jean-Marc BARROT (Paris)  
 Illustrations : Gilles BOURGEOIS (Paris)

PHOTOCOPIATION  
 Remerciements à la Fédération Française des  
 Associations de Médias Audiovisuels (FFMA)

PHOTOGRAPHIE  
 Tél. 01 41 10 80 40  
 Responsable publicitaire et marketing :  
 Hervé LAFAY

DESIGN GRAPHIQUE : Hervé LAFAY  
 Responsable marketing : Hervé LAFAY  
 Minimal Publisher : LAFAY

Service abonnements  
 Tél. 01 47 35 30 30  
 Tél. 01 44 69 28 28

Service de lecture : PIERRE LAFAY  
 Responsable de la distribution :  
 Hervé LAFAY

MEDIA SYSTEMS ÉDITION : Paris  
 2 rue Lavoisier - 92015 BOULOGNE Cedex  
 Téléphone : 01 47 35 30 30  
 Responsable : Hervé LAFAY  
 Responsable : Hervé LAFAY  
 Responsable : Hervé LAFAY

Les membres fondateurs de l'Association Française des  
 Médias Audiovisuels (FFMA) ont pour but de promouvoir  
 le développement de la presse spécialisée

Photos : David HERNANDEZ - JIMMY L'AM  
 Illustrations de couverture : JIMMY L'AM

Le contenu de ce magazine ne saurait être considéré  
 comme une recommandation de produits ou de services  
 commerciaux

**À QUI ÉCRIRE ?**  
 Si vous avez également des idées à nous  
 proposer, n'hésitez pas à nous les faire  
 connaître. Elles nous aideront à améliorer  
 notre magazine.

Sans Playeur, PLAYERS ONE,  
 2 rue Lavoisier,  
 92015 BOULOGNE Cedex.  
 Pour les France en ligne, contactez  
 votre éditeur à Paris

L'an de grâce 1996 touchant à sa fin, l'heure est venue de faire le point. La quantité astronomique de jeux sortis au cours de l'année — surtout sur 32 bits — montre que les éditeurs n'ont franchement pas froid aux yeux. En effet, compte tenu du parc de 32 bits installé en France (plus de 500 000 PlayStation et quelque 200 000 Saturn), espérer rentabiliser tous les titres lancés relève de la pure utopie ! Mais peu importe : nous ne sommes pas dupes, et nous avons essayé de vous présenter, au fil de nos numéros, tous les jeux qui avaient peu de chances de vous décevoir. Nous espérons avoir porté un jugement juste et honnête. Aujourd'hui, les 32 bits s'imposent de plus en plus, au détriment des 16 bits, comme les machines qui vous font craquer. Les éditeurs l'ont d'ailleurs bien compris et ont fait preuve d'une grande créativité : émergence des jeux de plate-forme 3D, carton plein des jeux de baston, apparition timide mais réussie des jeux d'aventure... Décidément, 1996 fut une année charnière pour les jeux vidéo !

Espérons que 1997 sera encore plus riche en hits, en coups de cœur et en bonnes surprises. De surcroît, l'arrivée tant attendue de Nintendo dans la cour des grands fera énormément de bien au marché, une concurrence acharnée ne pouvant profiter qu'à nous, les joueurs ! Alors en attendant le 1<sup>er</sup> mars (date de sortie de la N64 en France), vous pouvez toujours patienter en épluchant de A à Z les pages de ce numéro. Des tonnes d'infos sur les futurs hits de la N64, un dossier conséquent sur le fabuleux Tobal n°1, les Plans et Astuces Tomb Raider et une multitude de tests vous y attendent ! Rendez-vous le mois prochain. D'ici là, la rédaction vous souhaite de bonnes fêtes et vous présente ses meilleurs vœux pour l'année à venir.

**Elwood**

Remerciements aux magazines japonais : Saturn Fan, Sega Saturn Magazine, PlayStation Magazine, The PlayStation, PlayStation Taxisbin, Famitsu, Gamest, Gamest EX.

# THESE COPS ARE ANIMALS\*

\*Ces policiers sont des bêtes

- 1 ou 2 joueurs
- Version française intégrée



**OFFRE SPECIALE**  
une manette  
TURBO PLAYER PC  
incluse (version PC)

- "Le duo explosif de cette fin d'année"  
(PC Team : 92%)
- "Un jeu de plate-formes qui, ô miracle, possède un vrai scénario"  
(Joytick)
- "Irrésistiblement amusant et graphiquement parfait"  
(CD Lolère : 16/20)
- CD ROM Magazine : 4/5
- SVM Multimedia : 4/5

"94% Player Fun"  
(Player One)

"Vraiment le genre de jeu que j'attendais depuis longtemps"  
(Joyoad)

"Un jeu séduisant et savoureux"  
(CD Console-Nit)

"Un véritable plaisir"  
(Games Magazine : 92%)



CD ROM  
PC

BMG  
INTERACTIVE

Pour recevoir une documentation sur nos produits, retournez ce coupon dûment complété à : BMG MULTIDIRECT, 4/6 Place de la Bourse, 75000 - PARIS CEDEX 02

Nom \_\_\_\_\_ Prénom \_\_\_\_\_ Adresse \_\_\_\_\_

Code Postal \_\_\_\_\_ Ville \_\_\_\_\_ Pays \_\_\_\_\_

Matériel possédé  PC  Mac  Saturn  Playstation

Victory Boxing ..... 3  
3668 Manga Collection ... 5  
3668 Risque Maximum .. 13  
3615 ..... 14



74

La Côte des exilés perdus sur PlayStation, les dernières nouvelles des prochaines sorties N64 et plein d'autres infos spatient ces pages !



8  
**Courrier**

12  
**Stop Info**

38  
**C'est arrivé près de chez toi**

40  
**Interview**

44  
**Arcade**

46  
**Over The World**

56  
**Dossier Tobal n°1**

67  
**Tests**

114  
**Trucs en vrac**

122  
**Plans & Astuces**

132  
**Zoom**

146  
**Petites Annonces**



Vous voulez créer votre propre forum ? Malala vous indique le marche à suivre. Vous désirez connaître la signification des abréviations kungis japonais ? Rejoins nous le traducteur.



Et oui le vent est propice, elle et la classe renommée. Malala les a interviewés pour vous.

**Rage Racer**, le style de Ridge Racer Revolution, ne révolutionne pas vraiment les jeux de course. Et les jeux N64 commencent à pointer le bout de leur nez.



**DK 3**, ou le retour de la famille Kong sur Super Nintendo. **Sansun Shadown IV** : baston sous DK. **Starworn Jim 2** : square les 32 bits. **Tal!** pour les fuyés du Digger.



10 pages de plans (trucs) **Ridge**, **Utile**, avec un jeu **seus balize**.



Fans de shoot them up, **Golden Fighten** devrait vous combler de joie. Quant aux autres, ils pourront toujours jeter un œil aux nouveautés venues du Japon.



Designé par le pape de Dragon Ball, **Tobal n°1** est une pure merveille. La bestie via par Square.

Colonels dans un jeu, envie d'immortalité, besoin de quelques tonnes d'armes ? Seul **Baba** peut vous aider !



Oui, il y a une vie après le jeu vidéo. Ce moto-ét, Van Damme est à l'honneur.

Le lieu plus pour acheter, vendre ou échanger.

**ABONNEMENT**  
**PAGE 119**

LE SUPPLICE EXTRÊME POUR LES 4 ROUES.  
LE PLAISIR EXTRÊME POUR LE JOUEUR.



# DÉSTRUCTION DERBY 2



PC  
CD  
ROM



© 1999 Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. PlayStation and the PS Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Destruction Derby 2 is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. Destruction Derby 2 is published by Sony Computer Entertainment Inc. Destruction Derby 2 is published by Sony Computer Entertainment Inc.

Le calme avant la tempête ! Chaque année, le contenu du courrier que je reçois se modifie entre le numéro de janvier et celui de février. Car, dans ce laps de temps, vous êtes nombreux à acheter une console. Quelques-uns en profitent même pour retourner leur veste et m'écrire le contraire de ce qu'ils pensaient quelques mois auparavant. C'est marrant... Voilà, n'oubliez pas qu'en m'écrivant le 10 janvier, vous n'aurez aucune chance de vous voir publié avant le numéro de mars. Et il en sera ainsi tous les mois. Alors ne perdez pas de temps, et félicitations pour vos dessins, tous superbes ce mois-ci.

Sam Player

**Le retrait** de Psygnosis avec Sony est-il dangereux pour la PlayStation ?

—FA le catalan

Sony a annoncé la vente de Psygnosis il y a quelques mois, avant de finalement se rétracter. Il n'y a donc plus lieu de se poser cette question, à laquelle Sony a visiblement répondu par l'affirmative.

**Je voudrais** pousser un grand coup de gueule : arrêtez de faire des dossiers Dragon Ball Z, ça devient lassant, à force. Je suppose qu'une majorité de lecteurs aiment cette série, mais tout de même, je trouve cela assez hypocrite alors que certains membres de la rédaction haïssent la série (Bubu, Le Flou et Milouse pour ne pas les nommer). Si je dis cela, c'est que je n'ai pas envie que vous tombiez aussi bas que vos concurrents qui, du stade « je haïs les japoniseries », sont passés à celui du « j'adore tout ce qui vient du Japon ».

—Fire Brand

Qu'est-ce qui est hypocrite ? Parler de DBZ alors que certains membres de la rédaction n'aiment pas beaucoup ? Qu'importe, puisque ce ne sont pas ceux-là qui écrivent les articles, mais bien ceux qui apprécient la

# Courrier

série. *Player One* n'est pas nécessairement porteur d'une seule voix, et la rédaction est composée de journalistes aux goûts et points de vue très divers. Player préfère regrouper des spécialistes plutôt que se composer d'un parterre de touche-à-tout sans personnalité. Cela a ses avantages et ses inconvénients. C'est notre choix, et toutes vos lettres me laissent penser que c'est le bon.

**La rubrique** de Mahalia est assez cool mais j'ai peur qu'elle empiète sur les tests et le reste du magazine. A tort ou à raison ?

—FA le catalan

Techniquement parlant, oui, ça empiète forcément quelque part, mais pas sur les tests. Et la rubrique plaît bien à tout le monde, et ne fait que deux pages. Alors de quoi se plaindre ?

**Est-ce que vous** n'avez pas un peu la haine en voyant que tous les autres magazines parlent de mangas, alors que c'est *Player One* qui a lancé l'idée ?

—FA le catalan

Une comète ne serait pas si belle sans sa traînée. (P'tain c'bô !)

**L'installation** d'une puce sur PlayStation, lui permettant de lire les CD de n'importe quelle nationalité, endommage-t-elle la console ?

—Janhatan

Cette opération, pratiquée pour environ 400 F par quelques revendeurs, n'endommage pas la console, mais annule évidemment la garantie assurée par Sony.

**Que vous est-il arrivé** lorsque vous avez testé *Crash Bandicoot* (92 % d'intérêt, note minable) et *Tomb*

*Raider* (90 % seulement) ? Vous aviez fumé la moquette ?

—Un Playerman

Allons bon, si 92 % devient une note minable, il ne va pas nous rester beaucoup de place pour noter les bons jeux sur une échelle de 0 à 100... Mettre 90 % à un jeu signifie que celui-ci n'est pas sans reproche, mais qu'il vaut largement le détour. Les lecteurs qui décident d'acheter ces deux jeux après en avoir lu attentivement les tests ont donc peu de chance d'être déçus.

**Penses-tu** que Nintendo et Sega s'allieront pour mettre Sony hors-service ?

—Piccolo

Sega et Nintendo préféreraient déposer leur bilan plutôt que de s'allier. Et l'heure n'est pas tout à fait au hara-kiri.





**S**alut à toi, Sam Player. Tout d'abord, je voudrais aborder un problème à propos du conseil fait aux joueurs d'observer une pause toutes les heures lorsqu'ils jouent. C'est bien

Joli de dire qu'il ne faut pas jouer sans arrêt, encore faut-il que les éditeurs suivent. Je m'explique : afin de respecter ce conseil, on est obligé de mettre le jeu en pause et, à chaque fois, je dois éteindre la console parce que la pause abîme l'écran de la télé. J'en viens donc à demander aux éditeurs soit d'inclure une sauvegarde à tous les jeux qui sortent, soit de programmer un « économiseur d'écran », comme sur PC, qui se déclencherait au bout de quelques minutes de pause.

Ce sujet passé, voici les habituelles questions :

- 1) Où en est le projet de câble Link pour la Saturn ?
- 2) J'ai du mal à comprendre l'attitude machiste de Reyda : dans le Player n° 70, il note les héroïnes de Langrisser III et se vante de draguer grâce à Street Fighter Alpha 2.
- 3) Devant faire un voyage en Angleterre, je désirerais y acheter une console et des jeux, y a-t-il

**Virtua Cop 2** est-il meilleur que Die Hard Trilogy ?

—Piccola

Après avoir appelé SOS Bubu, je te conseillerais le second avant le premier.

**La Nintendo 64** n'est-elle pas en train de se planter (car, pour ma part, je n'achèterais pas une console avec si peu de jeux) ?

—FA le catalan

Les ventes de la console au Japon et aux États-Unis, alors qu'elle ne présentait qu'un éventail très limité de jeux, montre que la Nintendo 64 n'est pas du tout en train de se planter. La Super Nes ne disposait elle-même que de quatre jeux durant ses premiers mois de lancement en France, ce qui ne l'a pas empêchée de s'imposer par la suite. Si cela risque d'être un peu frustrant au début, les sorties s'accroissent ensuite. Et puis ce qui importe, ce n'est pas tant le nombre que la qualité, car qui est

des risques que les jeux français ne puissent pas tourner ?

- 4) Mahalia compte-t-elle interviewer un jour Peter Kitch ?
  - 5) Pourquoi des éditeurs comme Acclaim ou Capcom s'évertuent-ils à exploiter à fond des titres tels que Mortal Kombat ou Street Fighter, plutôt que de développer de nouveaux jeux ?
  - 6) Pourquoi, alors que quasiment tous les jeux sortent en retard, les éditeurs s'évertuent-ils à donner des plannings de sorties qu'ils savent bidons ?
  - 7) Pourquoi avez-vous cassé le dernier Sonic dans le numéro 70, alors que vous n'avez encore jamais cassé un Mario ?
- Voilà pour ma lettre mensuelle et rendez-vous donc le mois prochain. D'ici là, je vais aller lire Manga Player et Player d'Or 96.

Florent

Salut Florent,

Et pour commencer, j'ai une excellente nouvelle pour toi : tu peux éteindre ta télé sans éteindre ta console de jeux.

- 1) Après avoir constaté que Doom Saturn ne l'utilise pas, nous nous sommes résignées à faire une croix dessus ! Le jeu à plusieurs, Sega le voit plutôt à travers son Net-Link, extension Internet pour la Saturn que l'on attend toujours en France. Une version de Sega Rally permet-tant à deux amis de s'affronter par

en mesure d'acheter toute la logithèque d'une console ? Les futurs possesseurs de Nintendo 64 sont surtout menacés par une carence en jeux de baston de la trempe de Virtua Fighter 2 et Tekken 2, par exemple.

**Formula One** est-il mieux avec ou sans le volant PlayStation ?

FA le catalan

Se mettre à utiliser le volant pour Formula One après avoir joué au paddle paraît frustrant, car le contrôle est plus difficile a priori. Cela n'a rien d'anormal, et après une petite période d'adaptation, on se sent bien plus maître des événements qui se déroulent à l'écran avec un volant. Sans parler du plaisir pur et simple qu'il apporte.

le biais de la ligne téléphonique a même été développée.

- 2) Tous ces délires rydiens étaient à prendre au second degré, bien évidemment.

- 3) Les CD vendus en Angleterre tourneront sur ta console, mais tu risques fort de te retrouver avec des jeux et des documentations exclusivement en anglais. De plus, en cas de pépin, il sera plus difficile de faire jouer la garantie. Enfin, les jeux ne sont pas vraiment moins chers au Royaume-Uni.

- 4) Matt a déjà effectué l'interview du chanteur Peter Dinklage. On peut le lire dans le numéro 37 (septembre-octobre) d'Ultra Player.

- 5) Malheureusement, l'histoire du jeu nous a prouvé qu'il était plus facile de vendre un mauvais jeu avec un nom connu qu'un bon jeu sorti d'un esprit créatif. Alors, quand un éditeur produit un bon jeu ayant déjà une certaine renommée, il joue la carte de la sécurité.

- 6) Pourquoi, alors qu'ils savent les plannings des éditeurs bidons, les joueurs s'évertuent-ils à attendre des dates de sorties annoncées ?

- 7) Ouh là là, super zut, on n'y avait pas du tout pensé, à ça ! Il faut absolument qu'on rattrape le coup. On va devoir casser le prochain Mario. Comment il s'appelle, déjà ? Super Mario 64 ? Un jeu de plateforme excellent, comme tous les précédents ? Tant pis ! Le tout est qu'il n'y ait pas de jaloux, pas vrai ?

**Que me conseilles-tu entre Street Racer et Motor Toon GP ?**

—Un Playerfan

Street Racer est réservé aux jeunes joueurs. En effet, sa prise en main est simple mais il montre vite ses limites. Motor Toon est un bon soft, au niveau de difficulté plus élevé.



Dessin de Laure Bouchard.

**Pourquoi** n'avez-vous pas fait de test complet de Nights et de son paddle analogique ?

—Tooms

Ne te contrarie surtout pas, mais Nights a été testé dans le Player One n° 67, en page 74. À ta décharge, le test faisait partie du dossier « L'envoi des jeux 3D » et n'avait du coup pas la maquette habituelle des tests, à l'exception du pavé de présentation des notes sur la dernière page. Tu y trouveras d'ailleurs un encadré sur le paddle analogique de la Saturn.

**Il y a quelque chose** que je ne comprends pas : dans l'interview de Martin Edmunson (PO n° 69), vous lui demandez pourquoi il n'a pas intégré d'autres vues à Destruction Derby 2, et il vous répond : « parce que le nombre de polygones de DD2 pousse la machine dans ses limites de calcul. » Quelques pages plus loin, Jason Rubin, président de Naughty Dog qui est la boîte de développement de Crash Bandicoot, dit qu'il serait « possible de faire un Mario 64 sur PlayStation ». Ni plus ni moins. Alors, soit J. Rubin surestime la machine, soit Edmunson la sous-estime — soit, dernière possibilité, je n'ai rien compris et alors je te prie de m'expliquer.

—Baptiste.

Peut-être qu'il faudrait procher un peu dans les trois explications. Pour DD2, les programmeurs avaient déjà intégré l'affichage simultané à l'écran de vingt voitures en 3D, auxquelles il fallait ajouter le décor et de nombreux effets spéciaux.

Quant à Jason Rubin, il voulait parler d'un jeu semblable à Mario 64 dans son concept. Maintenant, si je peux me permettre un commentaire personnel, il est impossible de jouer à Mario 64 avec des chargements CD... D'autre part, si tu relis à l'occasion le dossier sur les jeux en 3D dans le Player One de septembre, tu noteras que Milouse y explique que Mario 64 utilise en fait assez peu de polygones. L'étonnante qualité des graphismes est surtout due au rendu des textures, dont on ne voit pas les pixels lorsque l'on s'en approche. Ce rendu exceptionnel est permis grâce à la fonction de Tri-Linear Filtering (aussi appelée Mip Mapping), que seule la N64 possède.

## Je me demande

si je dois acheter Destruction Derby 1 ou 2 ?

—Kévin.

Destruction Derby 2 est meilleur que le premier du nom, et ce, sur tous les plans. La seule raison que tu pourrais avoir de lui préférer le volet original, c'est la possibilité de jouer avec un pote en branchant deux PlayStation, ce que le récent DD2 n'offre malheureusement pas.

**Faut-il** s'acheter Final Doom ou attendre Duke Nukem 3D ?

—G.A.

D'un côté, tu as une valeur sûre du jeu d'action, toujours la référence du genre sur PlayStation. De l'autre, un jeu dont la seule caractéristique connue est qu'il a été annoncé sur cette même console. Duke Nukem ayant sur PC des exigences matérielles que Doom n'a pas, je crois qu'il faut faire preuve de prudence et attendre d'avoir vu le jeu. Je suis assez curieux de voir comment les programmeurs vont faire tenir dans les 2 Mo de mémoire de la PlayStation un jeu qui en réclame 120 Mo être lancé sur PC.

## Je voudrais

« pousser un cri » contre certains magasins de jeux vidéo. Par une jolie journée d'été ensoleillée, je me rends dans un magasin fraîchement ouvert. Je lui propose trois jeux : Worms, Resident Evil, et Alien Trilogy. Il m'offre



Dessin de Ludovic Jacqz

150 F pour les trois. Il me dit aussi que Resident Evil est carrément invendable, car le joueur le termine trop vite... Je ne vous précise pas qu'il le revend quand même 299 F en occasion. Déterminé, je vais de ce pas dans un autre magasin : 220 F les trois. Les jeux sont « trop vieux » pour qu'on me les rachète à bon prix. Mais pour les revendre, la boutique ne se pose pas vraiment le problème... Quant au troisième magasin : 325 F le lot. Il vaut mieux ne pas révéler qu'ils vendent Alien Trilogy et Worms 250 F pièce. À ce tarif-là, cela s'appelle de l'arnaque, pas du commerce. Certains vendeurs qui blablaient bien peuvent entourlouper n'importe qui. Lorsque l'on voit que ces trois jeux neufs coûtent 400 F pièce et que quelques mois après ils ne valent au mieux que 150 F, c'est la fin des haricots. Voilà, salut Sam, et longue vie à Player.

—Un lecteur pas content.

Maintenant que tu as revendu tous tes jeux, tu ne voudrais pas me vendre ta PlayStation ? Sachant que le capitaine va sur ses 53 ans et que t'as une tête qui me revient bien, je t'en propose 120 F. Prix d'ami — si tu dis pas oui, t'es pas un homie.

**Navigant à bord** de mon Player One, j'accoste sur l'île Star Gladiator. Cela semble être un bon jeu, mais là n'est pas la question. Tout d'un coup, mon œil est attiré par une légende de photo dont je cite la fin : « Un terrible coup (...) Plasma Strike, A+B+K. » Surpris, je m'empare de ma manette



Dessin de Franck Vitry

**S**alut à toute l'équipe ! Je passe sur les

compliments, car votre mag est de loin le meilleur. En fait, je voudrais pousser un coup de gueule. Voilà, j'ai une Saturn, et comme tous les possesseurs de cette console, je me sens mis de côté par nos amis les éditeurs (certains du moins) qui affichent de plus en plus leur indifférence envers nous, les Saturniens. Prenons Doom pour exemple : on s'éclate pendant des semaines sur la PlayStation d'un pote qui nous nargue. Quelques mois plus tard, on va acheter le nouveau Player, et... oh ! enfer et damnation ! Doom sur Saturn : animation saccadée, plus d'effets

PlayStation, et l'observe sous tous les angles : pas de bouton A, ni B, ni K ! Pourrais-je avoir une explication ?

—Chojin

A et B signifient respectivement coups de poing haut et bas, et K coup de pied. En utilisant ces trois lettres plutôt que les touches du padle correspondantes, on évite d'embrouiller les lecteurs qui auraient reconfiguré leur padle. Cela dit, tu as raison : on aurait pu le rappeler.



dessin de Lentine Trounev

## La 2<sup>nd</sup>e lettre du mois

de lumière — en bref, la version PlayStation était bien mieux. Bien sûr, il y a Doom, mais aussi WipEout, Destruction Derby, Toshinden, Road Rash, et on craint le pire pour Fade to Black, Resident Evil, Duke Nukem 3D, et j'en oublie. En gros, les éditeurs nous ont vraiment pris pour des crétins... Attendez un an (voire plus) pour un jeu d'une qualité inférieure, c'est inadmissible ! D'accord, la Saturn ne bénéficie pas des mêmes capacités que la PlayStation, mais est-ce une raison valable pour adapter le jeu un an plus tard ? Et puis, Sega a prouvé à tout le monde que la Saturn était capable de faire tourner des jeux magnifiques comme Virtua Fighter 2, Sega Rally, Exhumed... Pourquoi certains développeurs affirment-ils que la Saturn ne peut gérer les effets de transparence (comme Bandai, qui enlève carrément les super pouvoirs dans DBZ II), alors que sont développés des jeux

**Sincèrement**, vous, l'équipe de Player One, aimez-vous Micro Kids ? J'ai vaguement vu votre avis à propos d'un dénommé Docteur... crade, elaque, elique, enfin j'sais plus. C'était dans la rubrique Slayers One du Player n° 60.

—Morio

Les Slayers ont effectivement un peu égaré le présentateur de cette émission, qui (il faut bien le reconnaître) a vraiment une tête d'abruti. C'est bien dommage, car les animations et changements d'apparence qu'il subit sont vraiment très bien réalisés techniquement, et généralement pertinents. Dans son contenu, l'émission a plusieurs qualités et défauts : les reportages sont parfois intéressants, et la présentation des jeux est l'occasion de jeter un coup d'œil à leur animation. Mais les commentaires qui accompagnent ces images et font office de critique sont très superficiels et sentent parfois le dossier de presse à plein nez. En gardant cela à l'esprit, il ne faut pas hésiter à allumer sa télé le dimanche matin, un peu après 9 h30.

**Est-ce que des baisses de prix sont prévues sur PlayStation pour la sortie de la Nintendo 64 ?**

—Pythagore

comme Nights... Mais le pire, c'est quand le son est de moins bonne qualité sur Saturn : cela reflète la flemmardise de certains éditeurs. Moi, je pense qu'ils se disent : « Comme le jeu a bien marché sur PlayStation, inutile de se casser pour la version Saturn ! » Résultat de tout cela : je crois que je vais m'acheter une PlayStation quand Nintendo aura cassé ses prix avec sa 64 bits. Voilà, j'aurais encore beaucoup de choses à dire, mais je vais en rester là. Ciao...

Jérôme

*Toi lettre reflète bien le désorroi et la colère de nombreux possesseurs de la Saturn, qui conserve, bien heureusement pour elle, quelques titres très forts et exclusifs. Signalois juste au passage que la Saturn ne gère effectivement pas les effets de transparence — il ne faut donc pas blâmer les éditeurs à ce sujet.*

La baisse de prix qu'a subie en France la console de Sony cet été était déjà la répercussion de celle décidée par le constructeur à l'occasion de la sortie de la Nintendo 64 aux Etats-Unis. On peut donc estimer que Sony a anticipé sa baisse de prix. Ce qui n'en exclut pas une petite dans quelques mois... De toute façon, la tendance est toujours à la baisse. Et puis, l'offre des 32 bits d'occasion subira à coup sûr une nette accélération. Le printemps sera donc probablement la saison des bonnes affaires dans le petit monde des 32 bits.

## LES P.-S.

Manu, Bubû s'est lui-même acheté Destruction Derby pour sa PlayStation il y a un an. Sinon, ton idée plaît bien. Je n'ai pas ton adresse, alors réécrit-moi en n'oubliant pas de la préciser cette fois. Christophe, Daytona n'offre pas du tout les mêmes sensations que Sega Rally et il n'y a d'ailleurs pas d'équivalent à ce dernier sur console. Xavier, merci pour ta (très) longue et intéressante lettre. Je ne vois toutefois pas l'intérêt de la notation que tu proposes par rapport à une notation sur 20. Et puis en ce qui concerne Pandemonium et Nintendo, je t'assure que tu te trompes. Paul, certains revendeurs savent modifier une Nintendo 64 japonaise afin qu'elle puisse fonctionner sur la plupart des télévisions françaises, en PAL 60 Hz, en passant par une Péritel (personnellement, j'utilise le câble de ma Super Famicom). D'autre part, il n'existe pas de « prise » NTSC ou PAL, mais un signal NTSC ou PAL.

# Stop

## INFO

### TEKKEN 3 ARRIVE !

Une version de Tekken 3, prête à 30 %, aurait été dévoilée dans un salon de l'arcade à Hong Kong. Les personnages seraient entièrement animés en Motion Capture et ce sont des maîtres en arts martiaux qui ont été filmés pour réaliser les mouvements des personnages. La principale rumeur laisse entendre que pour le porter sur PlayStation, Namco intégrera un « hardware upgrade »... En clair, un truc qui booste les capacités de la console.

### UN NOUVEAU FATAL FURY

Vous attendiez impatiemment un nouveau Fatal Fury ? Il arrive sous le doux nom de Fatal Fury Real Bout Special. Il utilise le moteur de Fatal



Fury Real Bout et comporte quatre personnages de plus : Laurence Blood, Tung Fu Rue, Cheng Sinzan et Krauser. Il y aura bien entendu de nouveaux mouvements.

Un an après la première présentation de la 64 bits de Nintendo, un véritable déluge de jeux destinés à cette console s'est abattu sur le salon Nintendo. Une petite déconvenue : l'absence des productions européennes ou américaines, comme Kifer Instinct Gold et Mortal Kombat Trilogy (que nous vous présentons quand même dans ces pages) ou Crus'n USA (cf. OTW). En revanche, on pouvait découvrir Mario Kart 64, Yoshi's Island 64, Starfox 64, Mother 3 (Mother 2 est connu sur Super Nintendo sous le nom de Earthbound mais, malheu-

Le Shaker, un drôle de gadget assez original.



Yoshi's Island 64, un nouveau hit de la Super Nintendo sur N64 !



reusement, sa date de sortie semble assez lointaine (Sniff !), et surtout, Zelda 64. Par ailleurs, Nintendo a enfin dévoilé son Disc Drive, longtemps appelé 64DD. Il se présente sous la forme d'une extension assez imposante, de 1,6 kg, qui se place directement sous la N64. Son originalité ? Le principe des disques réinscriptibles, prédictant ce support aux jeux non linéaires (wargames, jeux de rôle...), où vos actions peuvent chan-

ger complètement le cours de la partie. Trois combinaisons de supports de jeu sont possibles : « cartouche seule », « disque + cartouche » ou bien « disque seul ». Dans un autre registre, un petit gadget intéressant a fait son apparition. Le « Shaker » ou « Jolting Pack », sorte de petit module qui vient s'introduire dans le port Memory Card du padde. Il devrait débarquer avec des jeux comme Starfox 64 ou Blastcorps. Lorsque vous serez touché par un ennemi, le pad se mettra à vibrer légèrement. Sympa, non ? On devrait aussi voir débarquer un pistolet à infrarouge... Setsu, sur son stand, dévoilait de

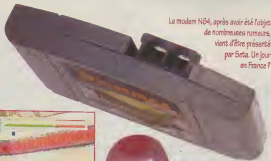


Mother 3, connu en Europe sous le nom de Earthbound à l'approche de la N64.

# LA GROSSE ARTILLERIE NINTEND

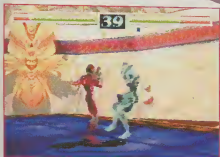
Le salon Nintendo 64 Space World, qui s'est déroulé à la fin du mois de novembre au Japon, nous permet de refaire un point sur le 64 DD, enfin officiellement présenté, et de revenir sur les titres les plus attendus.

# 0 64



Le modém N64, après avoir été l'objet de nombreuses rumeurs, vient d'être présenté par Sega. Un jour en France ?

# StOp

  
**INFO**

Dual Heroes, un jeu de baston encore bien mystérieux...

son côté la cartouche qui fera office de modém. Elle permet de jouer à un Mahjong en tête à tête, quelle que soit la distance qui vous sépare de votre adversaire. Espérons que des jeux plus intéressants et utilisant ce principe verront rapidement le jour. De leur côté, les éditeurs tiers qui développent sur Nintendo 64 présentaient des brèves de leurs produits. Parmi les plus intéressants, citons en vrac : Mission Impossible, Sonic Wings, Dual Heroes, Haxen...

### MARIO KART 64

Prévu au Japon pour le 14 décembre, Mario Kart 64 n'a pas pu être présenté dans ce numéro pour des questions de délai. Histoire de modérer votre frustration, voici tout de même quelques petites précisions et de nouvelles photos. Le jeu semble avoir peu changé par rapport à la version SN. On retrouve les trois classes de kart

(du 50 au 150 cc), ainsi que les modes Grand Prix, Time Attack, Battle et Versus. Hurt parce que sont à votre disposition, divisés en trois catégories de poids : les légers (rapides à l'accélération), les lourds (rapides en vitesse de pointe) et les « normaux » (un mix entre les deux). Durant les courses, vous pourrez, sur certains circuits, choisir de prendre, à une intersection, des chemins différents. On devine les méchants raccourcis. Le système de dérapage a été légèrement modifié pour permettre de braquer d'un seul coup et de se retourner rapidement afin de faire face, par exemple, à un concurrent qui vous suit. Mario Kart 64 utilise bien évidemment le stick analogique et on l'attend tous ici avec impatience. Présentation complète de ce hit en puissance le mois prochain.



Mario Kart 64 est sorti le 14 décembre...



... présentation en OTW le mois prochain.



Tous les personnages de Mario Kart sont de retour. Il y a aussi de la casse !

### SATURN À L'ÉCOLE !

Quelques écoles primaires et secondaires aux États-Unis, envisageraient de façon très sérieuse d'acquiescer des Saturn pour leurs élèves. En fait, les consoles seraient destinées à naviguer sur le Net. L'interface et l'utilisation du Kit Internet pour la Saturn étant très simples, les jeunes n'auraient pas de difficulté à surfer sur les autoroutes de l'information.

### YOSHI SUR LA TÊTE

Fous des gadgets et autres produits dérivés, les Japonais peuvent maintenant, s'ils le désirent, se laver les cheveux avec le shampooing Yoshi.



### UN PACK SAMURAI SPIRITS

Un nouveau Samurai Spirits aurait été annoncé pour la PlayStation au Japon. Il devrait s'intituler Samurai Spirits : Kenkyaku Shinan Pack. En fait, il semble s'agir d'une compilation des deux premiers épisodes du jeu. Les fans frémissent déjà...

### PÉTITION VIRTUELLE

Policiens de Kanami ne sortira pas aux USA et en Europe. Cette nouvelle a rendu vert de rage plus d'un fan. La page TK'S Saturn Page sur Internet a demandé à tous les fans du monde entier d'envoyer un courrier électronique pour se plaindre au siège de Kanami !

## LA NOUVELLE PLAYSTATION

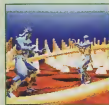
Sony envisagerait de lancer une PlayStation blanche fin février 97 dans quelques pays d'Asie. Elle sera 100% compatible avec la console que nous connaissons actuellement. Mais elle sera en outre capable de lire les CD MPEG et de détecter les CD pirates. Le marché du film MPEG et des jeux pirates étant très développés dans les lointaines contrées de l'Orient, on ne sait pas si Sony envisage de lui faire passer les frontières.

## WILD 9'S RETARDÉ

Le jeu de Nick Jones chez Shiny Entertainment, à qui l'on devait déjà la programmation des versions Super Nintendo d'*Earthworm Jim*, est retardé. Finalement, *Wild 9'S* ne sortira pas au printemps mais à l'été 97. La raison invoquée serait le deal avec des producteurs TV pour réaliser un dessin animé inspiré du jeu.

## BASTON 3D CHEZ KONAMI

Konami nous concocte actuellement un jeu de baston en 3D. Pour le moment,



nos services de renseignements n'ont obtenu ni nom, ni date de sortie. Difficile de pénétrer les secrets de nos amis japonais.

## MULTI RACING CHAMPIONSHIP

Ce jeu de course d'imagination, prévu pour juin 97, semble, à la vue des photos, d'une beauté à couper le souffle. Très complet, il prend en



### Multi Racing Championship

compte un nombre impressionnant de paramètres : accélération, tenue de route, vitesse maximale, suspension, maniabilité... Tous ceux qui aiment rouler des mécaniques seront ici comblés. Vous pourrez participer à des courses sur route ou bien en hors-piste (dans la forêt, le désert, sous la neige, etc.). Pour peu que la jouabilité assure, les sensations devraient être assez extraordinaires. Bref, il reste encore six mois à attendre, mais *Multi Racing Championship* laisse déjà présager du meilleur. Espérons qu'il tiendra ses promesses.

### STARFOX 64

Prévu pour mars 97, *Starfox* fait partie des trois ou quatre jeux Nintendo les plus attendus de la N64. Les habitués de la version Super Nintendo retrouveront ici de vieux ennemis venus prendre leur revanche,



Dans *Starfox 64*, il semblerait que l'on puisse jouer à quatre simultanément (comme dans *Mario Kart*).



*Multi Racing Championship* semble être un jeu très réaliste !

et pourront admirer les progrès techniques accomplis depuis la console 16 bits. On se souvient que dans *Starfox*, les pilotes qui vous accompagnaient vous parlaient (huhuhuhuh), mais ils le faisaient dans un langage assez incompréhensible (vive les sous-titres). Dans *Starfox 64*, ils vous causent pour de vrai (de leur jolis voix digites) et on attend de voir — plans sur la comète — si la version européenne proposera des voix en japonais ou bien traduites. Les niveaux seront évidemment très variés et vous aurez la possibilité, dans certains d'entre eux, de vous déplacer où bon vous semble, en effectuant des demi-tours ou des rotations à 360 degrés. Le pied !

### ZELDA 64

Last but not least, *Zelda 64* se fait malheureusement pas mal pner. Les infos à son sujet sont encore peu



*Zelda 64*, la légende continue.

nombreuses et, exception faite de quelques photos, Nintendo reste peu disert sur le sujet. Aucune date de sortie n'est prévue et, hormis la certitude que *Zelda 64* utilisera la technologie 64DD, on ne sait rien. On aura à coup sûr le temps de jouer à tous les jeux précédents avant d'avoir le plaisir de manipuler Link. Nintendo nous a bien appris à être patients, alors attendons... On n'en est plus à quelques mois près.

DISPONIBLE SUR

PC  
CD

PlayStation

EUROCOM

MARVEL  
COMICS

THE INCREDIBLE

HULK

THE PANTHEON SAGA

VIENS  
PRENDRE  
TA CLAQUE !

MARVEL  
COMICS  
EIDOS

6 Boulevard de la Généralité

92115 Clamart Cedex

Service consommateurs

Tel. 01 21 06 96 79

Four plus d'informations

faxez 3615 USGOLD (2,25 F la minute)

# Stop INFO

## DERNIÈRE MINUTE

Décidément, il ne se passe pas un jour sans que de nouvelles infos concernant les sorties Nintendo 64 nous parviennent. Jugez plutôt. La conversion de Duke Nukem 3D, le plus fun des doom-like sur PC, semble en bonne voie. Prévue pour la fin 97, elle devrait faire l'objet d'une refonte totale, incluant ainsi un maximum d'effets visuels et même (mais ce n'est pas sûr) un mode Deathmatch à quatre joueurs ! Cependant, on ne sait pas encore si le côté gore de Duke sera conservé, au si les dirigeants de Nintendo décideront de l'aseptiser. On vous tient au courant... Autre grande nouvelle qui devrait en réjouir plus d'un, la sortie de Bomberman 64 en mars au Japon est quasi acquise. Malgré son stade de développement peu avancé (30%), il semblerait que le titre propose des modes de jeu inédits et tire pleinement parti des capacités de la console (encore heureux !). Chez Hudson Soft Japan, on prévoit même de concevoir un multijoueur (rappelez-vous, ils ont déjà conçu celui de la Super Nintendo), afin que dix joueurs puissent s'affronter de concert. On imagine d'ici les scènes de folle furieuse : dix Bomberman enragés, accrochés à leur paddle et s'envoyant des chapelets de bombes en débâtelant des injures à tout va et en toute amitié ! Rien que de penser à ce joli tableau, ça fait rêver...

## KILLER INSTINCT GOLD

Killer Instinct sur N64 risque de faire un gros carton auprès des fans de la première heure. Avec ses graphismes classiques et sa palette de perso issues de KJ 2, force est de constater qu'il possède en effet de beaux atouts. Cela dit, la jouabilité semble assez peu intuitive et l'utilisation du joystick analogique pas franchement évidente. À l'instar de Street Fighter, KJ Gold utilise les six boutons du pad. Mais la comparaison s'arrête là ! Car, en ce qui concerne le game-play, il mise tout sur des actions très simples, mais spectaculaires.

Voilà, KJ Gold conserve quasiment toutes les qualités de l'arcade, notamment au niveau des décors superbement retravaillés sur N64. Seule ombre au tableau : il semblerait que les animations des personnages soient quelque peu limitées, à cause



Killer Instinct Gold réserve quelques surprises aux fans de l'arcade...



de la capacité de stockage de la cartouche... Finalement, et malgré ces nombreux modes de jeu (Enfermement, Championnat, Versus...), KJ semble avoir pris un léger coup de vieux. Mais gageons que les irrédécibles inconditionnels de ce titre sauront lui accorder une bonne place dans leur port cartouche !

## MORTAL KOMBAT TRILOGY

Toujours aussi boumin, Mortal Kombat Trilogy n'a rien perdu de sa violence. Esthétiquement aligne de la N64, le hit de Midway n'a cependant pas changé d'un iota dans son principe.

Régrouplant quelques 26 perso (plus quatre cachés), tous issus des précédentes versions, il vous plonge dans un authentique bain d'hémoglobine. Une vraie tuerie. Les trippes volent dans tous les sens, les combattants achèvent leur victime sans pitié et



Killer Instinct Gold.



Mortal Kombat Trilogy : le pain de gorge !



et la bande-son, franchement décevante pour qui a goûté aux qualités du support CD.



les corps se démembrant en chœur ! Mais tout cela n'est pas nouveau dans la saga Mortal Kombat. Fort heureusement, les programmeurs de Midway ont quand même intégré de nouvelles fonction, comme par exemple la jaugé d'agressivité. Celle-ci augmente au fil des matchs selon la violence de vos actions. Plus elle est pleine, plus vos coups font mal ! Sympa, comme principe...

Finalement, MK Trilogy conserve son charme d'antan, mais il semble tout de même un peu démodé face à la pléthore de jeux de baston en 3D qui quittent nos consoles.

De surcroît, le jeu paraît carrément limité par le support cartouche, notamment en ce qui concerne les animations des personnages, d'une qualité plutôt moyenne.



# SEGA ET CAPCOM, MÊME COMBAT FIGHTERS MEGAMIX

S'inspirant de façon éhontée de la politique de Capcom qui consiste à réunir les personnages de plusieurs séries à succès dans un même jeu, Sega nous présente un titre bâtarde incluant les personnages de VF 2 et ceux de Fighting Vipers. Mouais...



Curtieux, cette mode du mix. Il y a eu X-Men vs Street Fighter, maintenant nous voilà avec Fighters Megamix. Certains appréhendent peut-être le concept, mais

il n'empêche que ces opérations de recyclage ont dû qu'à laisser sceptiques. Ce nouveau titre, bien évidemment prévu sur Saturn, reprend la totalité des personnages des deux séries.

On se retrouve donc devant un jeu riche, qui ne bénéficie malheureusement plus des graphismes haute résolution qu'on avait tant appréciés dans VF 2. Deux modes de jeux sont sélectionnables : le VF 2 et le Vipers. Selon votre choix, les combats auront plutôt le style de l'un ou de l'autre de ces titres — eympa d'y avoir pensé ! En ce qui concerne la palette de coups, de nombreuses nouveautés font leur apparition et les perso de VF 2, par exemple, peuvent ici faire des choses qui ne leur étaient guère autorisées que dans... VF 3 ! Le mix entre les deux jeux paraît bizarre, mais il peut se révéler assez intéressant. Reste à tester ce Fighters Megamix, en espérant qu'il ne dénature ni Fighting Vipers ni (et surtout pas) VF 2.

Bortis Japon : 21 décembre.  
Éditeur : Sega.

# StOp

## INFO

### 500 000 PLAYSTATION !

Cy y est ! Sony vient de passer la barre des 500 000 PlayStation vendues en France depuis son lancement en septembre 1995. Un joli score qui confirme le succès de la machine. Parallèlement, quelque 2 000 000 de jeux et accessoires ont été écoulés. Les objectifs de Sony pour l'année à venir ne semblent pas franchement pessimistes, avec l'espoir de vendre 500 000 machines de plus.

### VIRTUA FIGHTER 3 SATURN

Même si l'on ne connaît pas encore la date de sortie de VF 3 sur Saturn, de nouvelles rumeurs viennent accroître notre curiosité. Il semblerait en effet que Sega, conscient des limites de sa machine, ait décidé de fabriquer une extension destinée à accroître les capacités de calcul de la Saturn. Celle-ci prendrait place dans le port cartouche et permettrait de gérer des graphismes d'une qualité semblable à ceux de la borne. Incroyable, mais peut-être vrai...

Autre détail étonnant, cette cartouche ne serait pas obligatoire pour jouer à VF 3. Explications : le CD serait capable de détecter ou non la présence de l'extension. Si elle est présente, les graphismes seront optimisés, si elle ne l'est pas, ils seront de moins bonne qualité. Dans les deux cas, espérons que le game-play reste le même. Autre nouvelle de taille, on parle de l'adaptation Saturn de Touring Car, la dernière borne de Sega utilisant une carte Model 3. La conversion serait aussi rendue possible grâce à l'extension cartouche.

## À BAS LES TERRORISTES ! DYNAMITE DEKA

Adaptation sans surprise de l'arcade, Dynamite Deka, sur Saturn, vous invite à jouer les gros bras et à prendre d'assaut un immeuble grouillant de terroristes. Le bon bnp pour jouer les Bruce Willis sans quitter son fauteuil.

Dynamite Deka ne fait pas dans la dentelle. Vous y incarnez un agent spécial entraîné, prêt à affronter les pires dangers, et votre mission consiste à mettre au tapis tous les méchants qui vous barrent le chemin menant aux otages. Pour vous aider, différents objets et armes trahent par terre. À vous de les récupérer et d'en faire bon usage pour éviter, par

exemple, de vous retrouver à court de munitions. Au corps à corps, vous pouvez enchaîner les coups de pied et de poing ou (plus difficile) effectuer certaines prises. Le jeu demeure toutefois assez simple et on reste dans le domaine du beat them up sans jamais atteindre celui, plus technique, de la baston. Sans prétention aucune, Dynamite Deka est surtout démolitoir. La possibilité d'y jouer à deux exacerbe encore davantage cette vocation et il devient plaisir, normalement, à tous les bulu en herbe.

Bortis Japon : 24 janvier.  
Éditeur : Sega.



## CHEVAUX SAUVAGES PORSCHÉ CHALLENGE



### ZONE INTERDITE AUX VRAIS JOUEURS !

Une nouvelle fois, les jeux vidéo étaient diabolisés dans une émission télé, Zone interdite (1er décembre) pour ne pas la nommer. Le sujet de l'émission posait les questions suivantes : quelle est l'influence des jeux vidéo sur les jeunes ?, est-ce qu'ils favorisent l'agressivité ?, la violence virtuelle est-elle dangereuse ?, etc. Hélas, le reportage était réducteur et ternement orienté : on a moins évoqué les jeux vidéo que la violence des jeux vidéo. Du coup, comme d'habitude, on interviewe les cas, en commençant par Sébastien, fan de jeux de baston, à qui l'on fait dire des trucs stupides comme : « C'est le combat contre la vie, la loi du plus fort » ou : « J'veux pas qu'on m'apprenne pour un bouffon ! » En fait, il n'a pas l'air très agressif, bien au contraire, il semble assez calme. Et même si durant quelques heures le joueur s'identifie à un perso, où est le problème ? Lorsqu'on demande à Sébastien s'il reconnaît que les jeux vidéo ne sont pas la vie réelle, il répond en toute logique : « Ouais, bien sûr ! » Mais cela ne semblait pas être la réponse attendue par le journaliste qui ajoute aussitôt : « Mais c'est quand même la vie réelle. » Et là, Sébastien répond : « Pour moi, ouais. » Bref, on fait dire à Sébastien ce qu'il semble ne pas penser ! Et ce n'est pas bien difficile, lorsque l'on sait combien la plupart des gens sont intimidés devant une caméra. Plus tard, on visite les stocks de Sony et, après une rapide présentation de leur console, on se replonge directement dans l'axe ultime : la violence. Sur les quatre jeux présentés à l'écran on n'en retiendra qu'un : Tekken. On ne parle pas une seule fois des autres

Un jeu de caisse où vous pilotez des Porsche, vous en rêvez ? Sony l'a fait !

**D**écidément, Sony met les bouchées doubles afin de nous offrir des jeux de grande classe. Dernier en date, Porsche Challenge nous vient d'Angleterre et a été développé par l'équipe en charge du somptueux Total NBA 98. Entièrement axé autour du dernier cabriolet Porsche, la Boxter, il vous propose de participer à une vingtaine de courses endiablées sur quatre tracés. Parmi ceux-ci, on notera la présence du circuit d'essai officiel

de Porsche, situé à Stuttgart. Rien que ça ! Servi par des graphismes tout bonnement somptueux, Porsche Challenge semble donc bien parti pour devenir le hit de ce début d'année. D'autant plus qu'un son tout particulier a été apporté à l'animation des caisses et de leurs pilotes. Le souci du détail poussé à son maximum offre un rendu hyper-réaliste, jusqu'à voir les bras



du pilote tourner les volans ! Comble du luxe, Sony a même intégré un mode Deux joueurs en écran split, chose rare dans les jeux de caisse PlayStation. Un bon point, donc. Reste maintenant à espérer que la jouabilité sera au rendez-vous, auquel cas vous pourrez réaliser le rêve de tous amateurs de belles mécaniques : se retrouver au volant d'un bolide Porsche, les cheveux au vent et le pied écrasé sur le champion. Le kif total !

Sortie France : mars  
Éditeur : Sony.

# PLAYSTATION ISS DELUXE

Depuis le temps qu'on l'attendait, ISS s'apprête enfin à débouler sur 32 bits, au mois de février.

**G**raphiquement, la référence en matière de jeux de foot n'a quasiment pas changé ! On pouvait penser que les graphismes seraient en 3D, mais il n'en est rien : ISS Deluxe sur 32 bits conserve sa

bonne vieille 2D, n'en déplaie à certains ! Au niveau des modes de jeux (Open Game, Training, Scénario, Cup, etc.) et du plaisir que procure la construction des actions, le soft est resté identique aux versions 16 bits.

Une simple conversion donc, sans innovation ni artifices, mais qui devrait ravir les possesseurs de PlayStation, surtout elle ne connaît pas la moulture 16 bits. Toutefois, la bataille avec le très bon FIFA 97 s'annonce plutôt acharnée... Que le meilleur gagne !

Sortie France : février.  
Éditeur : Konami.



# SiOp INFO

titres... et des autres genres. Pourquoi ? Le sujet n'était-il pas de traiter aussi des jeux vidéo en général ? Pourquoi se cantonner aux jeux de baston et autres doom-like ? C'est comme si l'on abordait le cinéma que par le biais des films d'horreur. Dans les jeux comme dans le ciné, il y a différents genres et différents publics. Heureusement que l'interview de Marcel Ruffa (chef du département de pédopsychiatrie de l'hôpital Sainte Marguerite à Marseille) relève le niveau. Dans sa salle d'attente, on trouve des télé et des consoles. Il a en effet un tout autre regard sur le sujet et pense que les jeux vidéo peuvent être enrichissants. Au journaliste qui lui demande à propos du superscope de la Super Nintendo : « Ça vous fait pas peur, une mitrailleuse ? », il répond avec beaucoup d'ironie et de finesse : « C'est pas une vrai, c'est un jouet. Faut faire attention à ce qu'on dit ». Enfin une remarque pertinente ! Puis il ajoute : « La virtualité c'est faire "comme si", sans que ce soit vrai. » Selon lui, ce n'est en effet pas des jeux vidéo qu'il faut avoir peur, mais de la violence, et ce quel que soit le support qui le véhicule. Bref, un sujet où, une nouvelle fois, on ne s'intéresse pas vraiment aux jeux ni (encore moins) aux joueurs. Alars, certes, on n'a rien contre un dossier sur la violence dans les jeux vidéo, inutile de nier l'évidence : il existe bel et bien des jeux violents. Mais, par pitié, arrêtez de tout mettre dans le même sac... Ça énerve ! Mais de toute façon, que pouvait-on attendre d'autre de cette émission un tantinet racoleuse ? Peut-être bien un reportage sur les SDF violés par les joueurs de jeux vidéo dépressifs, qui se prostituent pour payer leur cartouche. Ça, ce n'est pas de la violence...

# LEGACY OF WAR CONTRA

**L**a saga Contra, connue chez nous sous le nom de Probotector, est un classique du jeu d'action, adapté sur presque toutes les consoles. Et c'est au tour de la 32 bits de Sony de « Contra-ctiquer ».

On retrouve le style de la série, dès le scénario : un commando composé de quatre rebelles de la Contra (deux robots et deux humains) est chargé d'éliminer le chef d'un osadeon furisiste et mal intentionné. Armés jusqu'aux dents, ils vont être amenés à traverser ville, jungle, lac, grotte, etc. Cette fois-ci, l'action est vue de 3/4 haut, et les graphismes animés en 3D. Une option permet même de « voir en relief », grâce à des lunettes spéciales. Effet bien garanti ! L'action,

rapide et intense, met une fois de plus l'accent sur les boss instantanés, aussi nombreux que variés. Seul hic, Contra n'émerveille pas techniquement : les graphismes ne sont pas superbes et les effets de 3D sont trop anodins pour impressionner.

Sortie France : février.  
Éditeur : Konami.



**RAMP**

## MANGA PLAYER COLLECTION

**M**anga Player continue son petit bonhomme de chemin dans l'édition. Après Seraphic Feather, deux nouveaux bouquins sortent en janvier. Le premier, Magic Knight Rayearth, du studio Clamp, conte les péripéties de trois écolières très différentes plongées dans un monde parallèle. En prime, huit pages couleurs issues de l'édition originale présentent le studio Clamp. Le second, Rampou, est un manga bourré d'humour (dans l'esprit des premiers Dragon Ball), qui narre les aventures orientales d'un petit garçon allié à un bon génie loufoque. 200 pages, 42 francs en librairie.

**Magic Knight Rayearth Vol. 1**

# SCORE GAMES

TELEPHONE

08 36 685 686

LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX VIDEO

MINITEL

3615 SCORE GAMES

NEUFS & D'OCCASION EN FRANCE !

**POUR RECEVOIR NOTRE**

**CATALOGUE GRATUIT 96 PAGES COULEUR**

TEL : 08 36 685 686\*

3615 SCORE GAMES\*

**18 MAGASINS EN FRANCE !**

**100 000 JEUX VIDEO NEUFS & D'OCCASION !**

**UN ACCUEIL ET UN SERVICE EXCEPTIONNEL !**

**DES PRIX A TOMBER PAR TERRE !**

**ET NOTRE CARTE DE FIDELITE**



PARIS - JUSSIEU STEA TROY (75181) 75001 PARIS 01 43 29 59 59	PARIS - JUSSIEU CHOUX D'J.M.C. 1 rue du Docteur 75005 PARIS 01 46 33 68 68	PARIS MICHEL 58 Bis St Michel 12 Avenue Michel Boye 75004 PARIS 01 43 25 85 55	PARIS 16 <sup>ème</sup> 12 Avenue Michel Boye 75116 PARIS 01 44 05 00 55	ANTONY (93) 25 bis de la Closerie Luchet 93142 ANTONY 01 46 66 66 66	CRETEIL (94) 7 Rue de la Liberté 91100 CRETEIL 04 02 91 92 93	KELEPNAY (91) 10 bis de la Liberté 91000 KELEPNAY 04 02 91 92 93	PANTIN (93) 43 bis Jean Lurmel 93100 PANTIN 04 00 481 321	VERMILLES (78) 1 rue de la Poste 78100 VERMILLES 01 34 54 51 51	CEVILLES (77) Centre Commercial CEVILLES 77700 CEVILLES 01 42 43 01 10	ST DENIS (93) Centre Commercial ST DENIS 93200 ST DENIS 01 42 43 01 10
---	--	--	---	---	--	---	--	--	--	--

COMPIEGNE (60) 17 Rue Guyotville 60000 COMPIEGNE 03 44 20 53 52	AMIENS (80) 19 Rue des Arcades 80000 AMIENS 03 22 97 88 88	POITIERS (86) 12 Rue de la Poste 86000 POITIERS 05 49 50 58 58	TOULOUSE (31) 14 rue Fontgarnier 31000 TOULOUSE 05 61 276 21
--	---	---	---

# NOUVEAUX MAGASINS ! SCORE GAMES

15% de réduction sur les jeux d'occasion et sur présentation de cette pub

Score Games sera ouvert les dimanches 22 et 29 décembre

**NEW !**

DRAGON BALL Z  
329 F

**HIT !**

TOMB RAIDER SATURN  
349 F

**HIT !**

STAR GLADIATOR  
349 F

369 F

349 F

349 F

SCORE GAMES, C'EST TOUJOURS LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX VIDEO D'OCCASION EN FRANCE !

MEGADRIVE	SONY PLAYSTATION	SEGA SATURN	3DO	NEO GEO
ALIEN VS BUSTERS 149	ACTIVISION REPTILE 209	STARBUCKS 349	ACTIVISION REPTILE 209	ALIEN VS BUSTERS 149
... (many more titles) ...	... (many more titles) ...	... (many more titles) ...	... (many more titles) ...	... (many more titles) ...

COMMANDE EXPRESS : 01 53 320 320 +

MINITEL : 36.15 SCORE GAMES

VPC : 6 RUE D'AMSTERDAM - 75009 PARIS

COMMANDES FAX : 01 53 320 321

NOUVEAU CATALOGUE COULEUR GRATUIT : 08 36 685 686

RUCS & ASTUCES : 3615 SCORE GAMES

INFORMATIONS & NOUVEAUTÉS : 08 36 685 686

HORAIRES DES MAGASINS : 3615 SCORE GAMES

NOTE ARGUS & REVENTE DE VOS JEUX : 3615 SCORE GAMES

SCORE GAMES VPC - 6 Rue D'Amsterdam - 75009 Paris - Tel : 01 53 320 320 +

LES PRIX INDICHES SONT VALIDES EN VPC UNIQUEMENT !

Nom : \_\_\_\_\_ Prénom : \_\_\_\_\_

Adresse : \_\_\_\_\_

Code Postal : \_\_\_\_\_ Ville : \_\_\_\_\_

Date de naissance : \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_ Code Client : \_\_\_\_\_

JEUX :  Cadeau  Ref. Retour  Prix  Chèque  Mandat

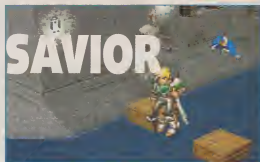
Signature : \_\_\_\_\_

LIVRAISON 24H CHRONO

## SATURN DARK SAVIOR

Superbe jeu mêlant aventure et action, Dark Savior vous place dans la peau d'un chasseur de primes intrépide. Il débarque enfin en version officielle sur Saturn.

**W**often vous avait présenté ce jeu en DTW il y a quelques mois (PD n° 68). Force est de constater que son enthousiasme n'était pas exagéré. Ce jeu en 3D isométrique « à la Landstalker » (normal, puisqu'il est conçu par Climax) mais



aux décors modélisés en vraie 3D, combine en effet tous les ingrédients propres aux bons softs qu'on ne lâche plus une fois plongé dedans. Proche du jeu d'action par ses combats violents, du RPG par la gestion des points de vie, des objets et de l'équipement — avec un côté aventure labyrinthique et une progression

conditionnée par la réussite de casse-tête pseudo-logiques —, il mérite plus qu'un simple coup d'œil. Et comme, de surcroît, Dark Savior sera disponible dans la langue de Shakespeare, vous n'avez plus aucune excuse si vous passez à côté.

**Sortie France :** mars  
**Éditeur :** Sega.



### TOP DES JEUX

Quels sont les titres qui se vendent le mieux sur vos consoles préférées ? Pour répondre à cette question, voici le top du mois de novembre des jeux qui ont le mieux marché. Comme vous pouvez en juger, les cartouches qui cartonnent sur la 16 bits de Nintendo ne sont pas des nouveautés. Normal, vu qu'il s'agit là pour la plupart du temps de vieux hits, vendus entre 99 et 199 francs ! L'occasion de redécouvrir de vraies légendes.

### SUPER NINTENDO

- 1 - Tintin au Tibet
- 2 - Donkey Kong Country 2
- 3 - Astérix
- 4 - Obélix
- 5 - Killer Instinct
- 6 - Prehistoric Man
- 7 - Stunt Race FX
- 8 - Super Mario Kart
- 9 - Les Schtroumpfs
- 10 - Doom

### SEGA SATURN

- 1 - Daytona USA
- 2 - Circuit Edition
- 3 - Fighting Vipers
- 4 - Worldwide Soccer '97
- 5 - Virtua Cop 2 + gun
- 6 - Tomb Raider
- 7 - Sega Rally
- 8 - Nights
- 9 - Virtua Cop 2
- 10 - Nights + Pad 3D
- 11 - Exhumed

### SONY PLAYSTATION

- 1 - Crash Bandicoot
- 2 - Tomb Raider
- 3 - Formula One
- 4 - Tekken 2
- 5 - Soviet Strike
- 6 - Wipeout 2097
- 7 - Adidas Power Soccer
- 8 - Resident Evil
- 9 - Sim City 2000
- 10 - Sampras Extreme Tennis

## DUNKEZ DANS LES RÈGLES NBA IN THE ZONE 2

**L**a suite d'une des meilleures simulations de basket de la PlayStation revient en force. Un an après NBA In The Zone, Konami nous annonce la sortie du second volet. Les graphismes ont semble-t-il été affinés, notamment au niveau des textures. Les matchs, quant à eux, se déroulent à 5 contre 5, et on dispose toujours de la possibilité d'effectuer

des dribbles spéciaux pour embrouiller l'adversaire. Avec sa prise en main très rapide, cette séquence se révèle pourtant plus réaliste que la première, rétrolement axée arcade. Espérons que cet aspect simulation n'enlèvera rien au fun.

**Sortie France :** février  
**Éditeur :** Konami.



# HARD CORE

## 4x4

TESTEZ VOS LIMITES

*"La première véritable simulation d'off-road digne de ce nom"*  
Playmag

6 circuits extrêmes  
(neige, boue, sable, glace...)

Manœuvrabilité hyper réaliste

6 Bolides 4x4 entièrement modélisés en 3D



# StOp

## INFO

### PROMETTEUR EXCALIBUR 2555AD

Décidément, Fode to Black semble faire des émules. Pour preuve, Excalibur 2555AD sur PlayStation, commis par l'éditeur anglais Telstar. Ce jeu en 3D revisite le mythe



de la célèbre épée Excalibur. Celle-ci a en effet été subtilisée par des voyageurs du futur et il vous incombe de la ramener dans son temps. Pour cela, vous incarnez un disciple de Merlin, équipé d'un glaive et de sorts de magie. Riche de 6 000 lieux à visiter, de 80 personnages et d'effets 3D apparemment réussis, Excalibur 2555AD devrait tenir la route. **Sortie France : mars.**  
**Éditeur : Telstar.**

### WRECKIN CREW

Dans le même esprit que Twisted Metal, Telstar prépare un jeu de caisses bien destroy. Pouvant se jouer à deux, Wreckin Crew sur PlayStation vous met au volant d'une Chevrolet 57 ou d'une vieille Ford, et vous plonge dans une ambiance arcade pure et dure. Ça peut être marrant, mais attendons tout de même d'en savoir un peu plus pour porter un jugement définitif... **Sortie France : mars.**  
**Éditeur : Telstar.**



## ORIGINAL RIOT

Si vous n'aimez pas le sport traditionnel, Psygnosis a peut-être une solution à votre problème.

Prenez des gars franchement co-chauds et héméschés comme des footballeurs américains, une balle qui ressemble à une boule de feu, une arène futuriste et un arbitre qui ne se formalise pas lorsque ces braves gars s'envoient de grosses mandales. Secouez le tout et vous obtenez Riot sur PlayStation : un jeu de sport quasi indéfinissable tant qu'on n'y a pas joué. Pour vous expliquer tout de même le principe d'un match,abez ceci : l'équipe, composée de quatre joueurs, doit choper la balle, aller dans le camp adverse pour



La changer de couleur puis marquer sur une base qui ne trouve au centre ! C'est un peu difficile au début, puis on y prend rapidement goût. Graphiquement, c'est en 3D et c'est zeeec joli. On peut en plus y jouer

à huit (encore faut-il avoir tout le matos pour !). À voir de plus près lors de la sortie...

**Sortie France : février.**  
**Éditeur : Psygnosis.**



## LE RETOUR BUG TOO

L'insecte est de retour pour un nouveau jeu de plate-forme en 3D sur Saturn. Mais il n'est plus seul, le bougre ! Dorénavant, vous pouvez compter sur deux nouveaux persos pour lui prêter main forte : une femelle et une sorte de larve-toutou (on a du mal à cerner le personnage). Bug premier du nom était déjà un bon jeu de plate-forme, la suite semble tout aussi réussie.



Un vrai régal pour les fans du genre qui ne manqueraient certainement pas d'y jeter un coup d'œil. Nous, en tout cas, en quatre-avec impatience sa sortie, comptez sur nous pour



vous concocter un joli test complet, en compagnie du délinant Bug !

**Sortie France : février.**  
**Éditeur : Sega.**

## Slayer One infos

### AUX FRONTIÈRES DU LÉGAL Bureau des affaires non classées.

Objet : Disposition au magasin JPF.

Rapport de l'agent Scully :

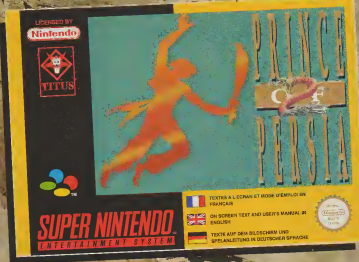
« Nous n'avons découvert aucune preuve matérielle de retour de réhabilitation de Miguel, notre 3DO. Plusieurs aspects de cette affaire restent ainsi inexplicables, ce qui suggère la possibilité d'un phénomène... de nature paranormale... Mais je reste convaincu qu'accepter une telle hypothèse reviendrait à rejeter tout espoir de comprendre les implications humaines de cette affaire. J'ai observé bien des choses qui ont ébranlé mes conceptions et ma conception d'un univers ordonné. Mais cette incertitude n'a fait que renforcer mon besoin de savoir, de comprendre, de faire usage de raison face à des événements qui semblent la défer. »







# Prince de Perse + Prince de Perse



Simple roturier amoureux de la Princesse, Aliès est devenu le Prince de Perse et vit le parfait bonheur. Pourrait-il un matin sa vie basculer lorsqu'il découvre à sa place l'abominable Jaffar, son cousin. Il a dopé tout le monde y compris la princesse et a ainsi usurpé son titre.

Aidez le Prince de Perse dans cette fantastique aventure plus imprévisible et dangereuse que jamais !!!

- 5 mondes exotiques.
- Incroyables combats d'épées contre de multiples adversaires.
- Plus d'une douzaine de niveaux d'une incroyable difficulté.
  - Une multitude de labyrinthes et d'énigmes.
  - Graphismes particulièrement détaillés.
- Des mouvements très fluides réalisés à partir de véritables extraits de film.

## Egalement disponible



POWER PIGGIES OF THE DARK AGE



NINJA WARRIORS



WILD GUNS



PREHISTORIK MAN

## BILLARD 3D VIRTUAL POOL

Un an après sa sortie sur PC, Virtual Pool arrive sur PlayStation.

Cette simulation de billard américain permet de disputer une partie, en déjouant les règles. Ainsi, le but pourra être de rentrer les boules pleines ou les rayées, de rentrer les boules dans l'ordre croissant, etc. Le soft comprend également quelques scènes cinématiques, dans lesquelles un champion de billard vous prodigue des conseils, démonstration à



l'appui. Vous choisissez ce que vous voulez vous faire expliquer, et le pro, bon prince, s'exécute aussitôt. Un mode historique permet également de découvrir l'évolution de ce loisir au



fil des siècles. Les effets que l'on trouve généralement dans le billard sont bien évidemment présents (rétra, coulé, etc.). Toutefois les graphismes semblent un peu légers.

Sortie France : mars.  
Éditeur : Interplay.

## PROMETTEUR GT MAX REV.

Nouvelle simulation de course sur PlayStation, GT Max Rev. a été sponsorisé par la Fédération japonaise de Touring-car. On retrouve donc huit voitures officielles (Toyota, Honda, Porsche...)



dans un jeu somme toute assez classique où vous pourrez sélectionner un mode Grand Prix, un Time Attack et un Battle. Cinq circuits différents vous attendent et vous aurez la possibilité, avant de rouler sur chacun d'entre eux, de peaufiner les réglages de votre véhicule pour qu'il corresponde le plus précisément possible à vos desiderata. GT Max Rev. arrive un peu tard pour concurrencer Sega Rally, mais pourra tout de même faire son petit effet. Attendez-vous.



Sortie Japon : février 97.  
Éditeur : Kaneko.

## SNOWBOARD SHREDFEST

Electronic Arts se lance dans les simulations de snowboard avec Shredfest sur PlayStation et 3DO. Le jeu propose de longs rides sur huit sites reproduisant fidèlement de vraies pistes. Un système de championnat apparemment assez complet (figures, vitesse...) vous permet même, si vous assurez, de vous rendre sur la plus grande station américaine de snowboard. Espérons donc que Shredfest tienne la route, surtout au niveau du game-play et de la jouabilité, car face au Cool Boarders de Sony, il devra passer de nombreuses qualités pour s'imposer !  
Sortie France : mars.  
Éditeur : Electronic Arts.

## SONY S'ÉTEND

Après avoir conquis le Japon, les États-Unis et l'Europe de l'Ouest, Sony s'attaque maintenant à la Russie. En effet, la firme vient d'y commercialiser 3000 PlayStation, et de lancer une campagne publicitaire de grande envergure. L'histoire ne dit pas à quel prix la console est vendue. En tout cas une chose est sûre : le jeu Krazy Ivan devrait y faire un énorme carton !

## BOWLING TEN PIN ALLEY

Faît rarissime, Ten Pin Alley est une simulation de bowling sur PlayStation... On n'avait pas vu ça depuis League Bowling sur Neo Geo, sorti en mai 91 ! Jusqu'à six joueurs s'affrontent simultanément au cours de parties indiables et vous pouvez personnaliser les persos disponibles avant de vous lancer. Cela va de la couleur de la peau et des cheveux au poids de la boule utilisée. Durant les phases de jeu, vous devez localiser l'endroit où vous lâcherez votre boule, positionner votre joueur et calculer la puissance ainsi que l'effet donné au lancer par l'intermédiaire de



jauges (comme dans les sims de golf). Une simulation en apparence très réaliste et surtout très fun à plusieurs, dont on vous reparle dès sa sortie.

Sortie France : mars. Éditeur : Electronic Arts.

# STREET RACER



**8 JOUEURS... 3D... COUP DE FOUORE ASSURÉ !**



Plus de 24 circuits

8 joueurs en simultané...



# LA « FRENCH TOUCH » SELON PSYGNOSIS

## LA CITÉ DES ENFANTS PERDUS

### L'APRÈS-MYST RIVEN

La suite du légendaire Myst, jeu d'aventure/réflexion au charme enchanteur et aux énigmes bien vicieuses, devrait décoller sur Saturn et PlayStation au printemps 97 ! Son nom : Riven. Conçu par la société Cyan — la même équipe que pour Myst —, il devrait combler les fans avec, nous dit-on, des challenges encore jamais vus sur consoles. On attend avec impatience d'admirer le bébé !

### WARGAME REAL ROBOT SENZEN

Mettant en scène les robots sous licence Banpresto (comme ceux de Gundam, par exemple), Real Robot Senzen sur PlayStation



est — contrairement à ce que pourraient laisser croire les photos d'illustration — un wargame. Les scènes de combat promettent d'être assez impressionnantes, puisque les animations sont en 3D. Reste à juger de l'intérêt tactique et technique d'un jeu qui, s'il ne présente que des robots connus pour seul argument, risque de passer inaperçu. Sortie Japon : mars 97. Editeur : Banpresto.



Inutile de prendre l'avion pour découvrir un futur hit, il existe un moyen de transport tout aussi pratique : le métro. C'est à Paris, dans le 17<sup>e</sup> arrondissement, qu'une équipe de Psygnosis France nous prépare depuis de longs mois La Cité des Enfants Perdus. Chronique d'un film, dans votre console.



### LA CITÉ EN CHIFFRES

- 12 millions de francs de budget de développement.
- Plus de 20 personnes sur le projet.
- Environ 14 minutes de séquence cinématique (dont trois pour l'intro et cinq pour la séquence de fin).
- 20 minutes de bande musicale originale.
- 3 acteurs animés simultanément en Motion Capture.
- Environ 100 décors, 60 objets à récupérer, ainsi que 40 éléments animés et interactifs.

La Cité des Enfants Perdus sortira simultanément sur PC et PlayStation au premier trimestre 97. Le joueur y incarne Miette, une petite orpheline de 10 ans contrainte et forcée d'effectuer des braquages pour La Pleuvre, la directrice de l'orphelinat dont elle dépend. Au début de son aventure, la petite fille devra trouver le moyen de se libérer de l'emprise de La Pleuvre. Ensuite commencera pour

elle une longue quête au cours de laquelle il lui faudra réunir les éléments nécessaires à la localisation des enfants disparus, puis les libérer des griffes de l'infâme Krank

Une aventure sombre et féérique, empreinte de l'ambiance originale qui fit le succès du film

### LES AUTEURS ONT LA PAROLE

Pour en savoir plus, nous avons rencontré l'équipe qui a réalisé le jeu et plus particulièrement les quatre auteurs. Laurent Cluzel, directeur artistique, est « responsable background » (gestion des décors et des objets inclus dans le décor, mapping, modélisation). Jésus Martinez, responsable du département programmation, et Eric Metena, directeur technique, ont travaillé sur la Cité des Enfants Perdus en tant que « senior programmeur ». Quant au quatrième larron, Philippe Tesoon, il a supervisé les animations du jeu, et occupe le poste de responsable du département graphique de Psygnosis France.



## LA MOTION CAPTURE MIETTE SE MEUT

Toutes les animations des personnages ont été réalisées en Motion Capture. C'est la petite Margriet Middel, une petite fille hollandaise qui a réalisé les mouvements de Miette. Pour arriver vraiment à ce qu'il voulait, Philippe Tesson, le responsable des animations, a dirigé lui-même la jeune actrice, lors de petites répétitions. Trois semaines au total ont été nécessaires pour filmer tous les mouvements. Ensuite, un squelette a été créé sur ordinateur, puis les matériaux (sans les textures) ont été inclus. La dernière phase a consisté à appliquer les textures et à déterminer les sources de lumière. Au final, le jeu compte une vingtaine de personnages 3D, animés en temps réel et en Motion Capture.



# StOp INFO

## EVANGELION 2ND IMPRESSION

Pour ceux qui ne le sauraient pas, Evangelion est un manga très célèbre qui fait un carton au Japon. L'adaptation de



cette série sous forme de jeux vidéo était donc inévitable. Ce deuxième volet sur Saturn, reprend le concept du premier (qui est passé relativement inaperçu). On se retrouve devant un jeu d'aventure à choix multiples où vos actions influent sur le cours de l'histoire. Notez que la photo ci-dessous est assez trampoline, puisqu'elle présente une séquence de combat, avec des robots en 3D, où vous intervenez assez peu (une



direction plus un bouton pour effectuer une action). Les séquences de DA promettent d'être nombreuses et les mordus de la série devraient apprécier... Mais il y a fort à parier que le jeu intéressera surtout les japonais. Sortie Japon : printemps 97. Editeur : Sega.

Les graphismes et l'ambiance sont proches des images du film... comment en arrive-t-on là ?

En tout début, nous nous sommes rendus sur les plateaux de tournage du film. Nous y avons découvert des images brutes, sans les éclairages. Plus tard, le frère de Cars, qui est photographe, nous a fait parvenir des photos du tournage. C'est à ce moment-là que nous nous sommes rendu compte de l'ambiance visuelle, que nous devons transposer dans les graphismes. On aurait pu opter pour une digitalisation des décors et les avoir en vidéo, mais nous voulions un look jeu vidéo afin qu'il n'y ait pas de décalage entre les personnages et les décors. Du coup, nous avons entièrement modifié la cité, en respectant les plans qui nous ont été fournis.



### RECTIFICATIF MANGASTORE

Suite à la confusion occasionnée par la parution de publicités sous l'enseigne Mangastore, la société Teshima tient à rappeler aux lecteurs (et à ses clients) qu'elle demeure la seule propriétaire légale de la marque Mangastore, qu'elle exploite en VPC par le biais de son serveur Minitel 3615 Mangastore (1,29 F/min) et, pour la première fois en France, au travers de son site Internet <http://www.mangastore.com>

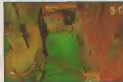
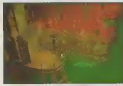
**Mangastore.**  
35, avenue Paul Doumer.  
95500 Rueil-Malmaison.  
Tél. : 01 47 49 72 22.

### ERTAZ DE WIPEOUT STARWINDER

Starwinder vous propose de participer à des courses de voisseaux spatiaux dans lesquelles vous devez battre



un adversaire. Avant chaque course, vous devez tenter de reconstituer un puzzle. Si vous y parvenez, vous recevez différents missiles en plus de ceux que vous avez au départ. Spécial...  
Sortie France : mars.  
Éditeur : Mindscape.



PO. : Avez-vous rencontré beaucoup de difficultés ?

Le problème principal résolvait dans le fait que les décors du film étaient conçus pour des scènes « en cut » et non en travelling. Il nous a fallu adapter ces éléments pour répondre aux exigences spécifiques du jeu vidéo. Ensuite, nous avons modifié certains lieux. La cuisine de La Proune, par exemple, est très petite dans le film. Si nous avions respecté ces proportions, cela aurait été tout bonnement injouable. Nous l'avons donc agrandie. Après avoir été bien imprégné de l'ambiance graphique, nous avons également créé des salles que l'on ne voit pas dans le film, comme l'orphéat.

## MODÉLISATION D'UN DECOR

Une centaine de décors ont été réalisés grâce au logiciel 3D Studio. La série d'images présentée ici montre les différentes étapes d'une modélisation en 3D. Tout d'abord, la réalisation en filaire. Ensuite une image brute, sans texture, et, pour finir, l'image finale incluant des éclairages du film. Pour un écran, il faut à une personne environ une semaine pour modéliser la salle, une autre semaine pour l'application des textures (sans les lumières). Et une semaine encore pour régler les différents éclairages.



PO. : Comment s'est passée votre collaboration avec Caro ?

Très bien. Comme il connaît la image de synthèse et les jeux vidéo, il comprenait parfaitement ce qui était réalisable et ce qui ne l'était pas.

PO. : De quelle façon est-il intervenu sur votre travail ?

Certaines scènes prévues dans son Story Board d'origine n'ont pu être

incluses dans le film, soit pour des problèmes de réalisation, soit pour des raisons de budget. Dans le jeu, sa créativité a été un peu débridée. Il a pu réordonner l'aventure comme il l'entendait. Caro est également beaucoup intervenu sur le look de Miette. Au tout début, elle avait une couette. Caro a insisté pour qu'on lui enlève sa couette et qu'elle porte une jupe. La jupe nous a d'ailleurs demandé énormément de boulot pour l'animation.

## LE SOUCI DU DÉTAIL

Le souci du détail, c'est vraiment la phrase choc que l'on pourrait retenir des quatre auteurs. Ils ne se sont pas simplement contentés de créer une cité. Ils l'ont rendue vivante. Ainsi, tout au long de sa progression le joueur pourra apercevoir de petits détails qui rendent la cité « vivante ». Le chien que Miette croise la suit du regard, la lumière dans un immeuble s'éteint... Si Miette repasse dans un endroit déjà visité, il y aura peut-être eu quelques changements. Le souci du détail, c'est aussi créer deux salles identiques avec un éclairage différent (voir les deux photos de cet encadré).



# KONAMI FOREVER SUIKODEN

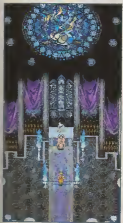
Konami élargit sa gamme de hits, avec un RPG bien en classe.

Konami est réputée pour la qualité de ses simulations sportives — c'est un fait. En revanche, c'il y a un style de jeu auquel l'éditeur ne nous avait pas habitués, c'est bien le RPG. Et pour un coup d'essai, il semblerait que ce soit un coup de maître. Suikoden sur PlayStation est un jeu de rôle assez



classique dans le fond mais, fait assez rare pour être signalé, il tire manifestement bien parti des capacités de la machine. Les graphismes sont de toute beauté, les effets spéciaux foisonnent et le système de combat assez proche de l'interface de la saga Final Fantasy. Toutefois, l'animation illustrant la résolution du combat est vraiment rapide : vous n'aurez pas ainsi l'impression de perdre votre temps.

Sortie France : mars.  
Éditeur : Konami.



## CONVERSION SONIC 3D BLAST

Quelle surprise de retrouver Sonic sur Saturn ! Le héros bleu (emblème de Sega) n'était jusqu'ici qu'un héros d'épisode n'est rien d'autre qu'une bête à quatre pattes. La version Megadrive (testée) le rend célèbre. Sa conversion sur Saturn nous offre un vrai 3D. L'univers du célèbre héros est enrichi et les graphismes sont fins, mais surtout plus beaux. Le jeu est très agréable qui semble bien jeu à valeur et est indépendant comme vous à plein nez. Sega se réjouit vraiment de ce jeu et de ses amis...

Sortie France : février. Éditeur : Sega.



# DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

## 73 MAGASINS

### LISTE DES MAGASINS

AGEN - 101 crs Victor Hugo	Tél : 05.53.87.92.52
AIX en PROVENCE - 2, r Lacépède	Tél : 04.42.93.60.10
AJACCIO - Galerie crs Napoléon	Tél : 04.96.21.19.05
ALBI - 64 r de la Croix Verte	Tél : 05.63.49.94.40
AMIENS - 2 r Lamarq	Tél : 03.22.92.28.85
ANGERS - 3 r de la Roé	Tél : 02.41.87.59.14
ANGOULEME - 16 r Chabrefry	Tél : 05.45.94.43.15
ANNECY - 3 r de la Paix	Tél : 04.50.51.44.98
ANNEMASSE - 11 r Adrien Ligé	Tél : 04.50.87.16.75
AUBERVILLIERS - 28 r du Moutier	Tél : 01.43.52.70.23
AVIGNON - 29, r des Fourbisseurs	Tél : 04.90.82.22.61
ARLES - 21, r du 4 Septembre	Tél : 04.90.96.84.81
BAYONNE - 28 r Parnecau	Tél : 05.59.59.41.61
BLOIS - 108 r du Bourg Neuf	Tél : 02.54.78.97.38
BORDEAUX - 4 r du Pas St Victor Hugo	Tél : 05.56.01.13.19
BOULOGNE sur MER - 77, r Victor Hugo	Tél : 03.21.30.20.95
BOURGES - 13 pl Planchat	Tél : 02.48.24.92.62
BRIVE - 4 r Charles Toysiaer	Tél : 05.55.17.92.30
CHALON SIS - 44 r aux Fèvres	Tél : 03.85.42.96.08
CHOLET - 11 r G. Clémenceau	Tél : 02.41.46.06.01
CLERMONT - F - 114 Bd G. Flaubert	Tél : 04.73.28.93.37
CREIL - 7 r de la République	Tél : 03.44.25.56.64
DIEPPE - 4 r St Rémy	Tél : 02.35.84.63.90
DJON - 16 r Devoges	Tél : 03.80.58.95.94
DUNKERQUE - 12 r Royer	Tél : 03.28.66.73.73
EVREUX - 9 r des Lombards	Tél : 02.32.82.54.72
FCAMP - 2 Place Bigot	Tél : 06.36.68.22.06
FORT de France - 10 r J. Compère	Tél : 05.96.63.12.13
FREJUS - 1526 Av de Latrre de Tassigny	Tél : 04.94.53.64.16
GRASSE - 29 r Paul Goby	Tél : 04.93.36.34.45
GRENOBLE - 17 Av Felix Viallet	Tél : 04.76.47.14.25
HAGUENAU - 11 r des Dominicains	Tél : 03.88.73.53.59
LA ROCHELLE - 12 r Gargouilleau	Tél : 05.46.41.29.01
LA VARENNE St HILAIRE - 72 Av du Bac	Tél : 01.41.81.03.17
LE HAVRE - 100 Av Foch	Tél : 02.35.22.72.55
LE PUY en VELAY - 16 Bd St Louis	Tél : 04.71.09.37.17
LE TAMPON (Réunion) - 199 rH. Delisle	Tél : 0262.27.87.76
LILLE - 41 r de la Clé	Tél : 03.20.51.44.75
LYON - 7 crs Gambetta	Tél : 04.78.60.33.60
MARSEILLE - r 37 Av Cantini	Tél : 04.91.78.96.75
MELUN - 14, r du Glé De Gaulle	Tél : 01.64.37.41.96
METZ - 12 r Sainte Marie	Tél : 03.87.36.33.33
MONT de MARSAN - 15, r des Cordeliers	Tél : 05.58.06.39.51
MONTLUÇON - 9 r des Rémouleurs	Tél : 04.70.05.94.82
MONTAUBAN - 107 Fig Lacapelle	Tél : 05.63.66.57.33
MONTPELLIER - 27 r Saint Guilhem	Tél : 04.67.60.42.57
MOULINS - 48 r des couteliers	Tél : 04.70.34.09.95
NANTES - 9 r des Halles	Tél : 02.40.35.57.93
NARBONNE - 15 Bd du Dr Ferroul	Tél : 04.68.32.07.60
NÎMES - 1 r Richelieu	Tél : 04.66.21.81.33
NIORT - Gal Sainte Marie	Tél : 05.49.77.05.13
ORLÉANS - 103 r Bannier	Tél : 02.38.77.98.90
PARIS - 16 - 3 r Guy de Maupassant	Tél : 01.45.04.13.10
PERIGUEUX - 16 r Eugéline	Tél : 05.53.09.84.00
PERPIGNAN - 36 r du Maréchal Foch	Tél : 04.68.34.05.11
POINTE à PITRE - Angle r A.Grégoire et J.Jauros	Tél : 05.90.26.95.26
REIMS - Gal du Lion D'Or	Tél : 03.26.77.96.76
ROANNE - 19 r du Bourg Neuf	Tél : 04.74.77.98.09
RODEZ - 24 r du Bal	Tél : 05.65.68.94.58
ROUEN - 18 r Alsace Lorraine	Tél : 02.35.89.60.33
SETE - 6, r Max Dormoy	Tél : 04.67.74.81.46
ST BRIEUC - 13 r de Rohan	Tél : 02.96.62.33.13
ST ETIENNE - 4 r Georges Tessier	Tél : 04.77.41.84.79
ST QUENTIN - 69 r d'Isle	Tél : 03.23.64.15.07
STRASBOURG - 5 pl Clément	Tél : 03.88.22.54.81
TARBES - 6, r B. Barrois	Tél : 05.62.44.92.92
TARNOS - Gal Cite Chal Mammouth	Tél : 05.59.84.18.66
THONON les BAINS - Gal l'Etoile II	Tél : 04.60.71.69.02
TOULON - 20 r Vincent Courdouan	Tél : 04.94.91.39.69
TOURS - 5 r Auguste Comte	Tél : 02.47.20.42.30
TROYES - 34 r du Général Saussier	Tél : 03.25.73.11.28
VALENCE - 29-31 Av F. Faure	Tél : 04.75.56.72.90

# STAR WARS ATTITUDE DARK FORCES



Deux jeux reprenant l'univers foisonnant de la célèbre trilogie débarquent de concert sur PlayStation !

## INFO

### RÉSULTATS CONCOURS

#### DBZ (PO 68)

Du 1er au 10ème prix  
2 places de cinéma pour DBZ 2 + 1 abonnement du film + 1 tee-shirt DBZ + 1 figurine DBZ + 1 porte-clés DBZ + 1 pochette de post-its DBZ  
BENARD Stéphane de Bois, VITTEL Antoine de Amers-les-Bains, MAHALOUF Mickael de Angers, KÉPPE Nicolas de Bordeaux, LACAR de La Roche, CHARTON Michaëlle de Choisy-le-Reuc, de Grande Synthèse, GRUNWALD Pierre-Moïse de Grande, FRANCESCETTI Kevin de Chambéry, MOURER Jean de Hombourg, HO COLLU YOUNG Nicolas de Clermont-Ferrand, ARBETTE Yannick Le Pignol sur Côté, PÉROUX Sébastien de St-Mars, sur Côté, BOURNIN Julien de La Roche, FALAMCA Cyril de Les Mûles, YA Joseph de Louviers, BRON Yannick de Metzgers, DEVES Wilhem de St-Nicolas

#### MBK (PO 69)

Du 1er au 10ème prix  
1 scooter Booster Track + 1 sweat-shirt + 1 tee-shirt  
BARATIN Gregory de Combronne-sur-Merle, VERRIER Emile de Bouzy-en-Brie, JULLIEN Damien de La Vallée-Viv, PHARRIAT Jeremy de Gardle Frenet

#### QUIZ DBZ (PO 69)

Du 1er au 10ème prix  
1 tee-shirt + 1 figurine  
LAUREN Christophe de Paris, STARA Yannick de Ajoux, TISSERANT Rachelle de Mation et Clemence, ICHARD Christophe de Malesmoulin sur Côté, CLÉMENTE Aurélien de Amélie la Guillaude, JANNIERE Tony de Le Havre

#### QUIZ DBZ (PO 69)

Du 1er au 10ème prix  
1 KP vidéo DBZ + 1 CD + 1 tee-shirt + 1 figurine  
GOURDOL Fabrice de Vieux-Mercœur, WIGNES Raphaël de Nançois, LEVY Antoine de La Falaise aux Etréaux, DARRIGNON Thomas de Sables sur Provençe, CARVER Adeline de La Roche sur Yeu, LOUIS Jérémy de St-Jer Vertus, LEBLANC Cyril de Coëst, HENEGASSE François de Neuilly-sur-Marne, LE TASSIER Hiram de Gisors, MARIOT Jessica de Nant, DIEZEL Adrien de Bagnyval en Côte, RICARD Mathieu de Béry, HONORE Jossé Baptiste de Tournemine la Mare, REUNIVERS Héroïdes de Omission sur Niame, DE CASTRO David de Boulogne, LEFEN Mathieu de Hennes, LAUGÈRE Frédéric de Aix-en-Provence, BÉTAILLON François de St Gervais du Bel-Air, GUILLOT Jacques de Bégand, LÉROSIÈRE Fabien de Osseynes la Démoussière, BERCO Jérémy de Osseynes la Gachetrière, DURCI Anthony de Gometz, CALSIEN David de Henneidy, BERTHAUX Kevin de Nantaise, DUPUIS Nicolas de Véluq, THOUVENIN Christophe de Bretteville, KONIGZ CHOUAN de Arns, FRODIER Fabrice de Arns, NICARD Sébastien de Francaville, MANCINO Ambrósio de Redonnes

Les résultats complets sont sur le 3615 Player One (3615 - 1,29 F/min).



Lorsque Dark Forces est sorti sur PC, il fit un gros carton. C'est pourquoi son adaptation sur PlayStation provoque un réel engouement de la part des fans. Pour ceux qui ne le sauraient pas, Dark Forces est un Doom-like pur et dur. Un de plus, diriez-vous ? Mais attention, ce dernier a un atout de taille, il grante autour de l'univers de Star Wars (vous savez, les films de



science-fiction avec Dark Vader, Luke, la Force et tout le tralala). Cette conversion 32 bits est bien évidemment moins jolie graphiquement que son homonyme sur PC : attendez-vous donc à quelques pétoles de pixels mais

aussi à une animation des ennemis un peu saignée. Sinon, le jeu en lui-même est assez prenant. Il reprend bon nombre de scènes d'anthologie des films, et se confronte à une armada de suppôts de l'Empire. Alors même si Dark Forces ne semble pas posséder l'ambiance fippante de Doom, il demeure un bon jeu d'action et de recherche, qui devrait combler les incondionnels. Avis aux amateurs de la Force !

#### REBEL ASSAULT II

Pas de doute, les fans de la trilogie Star Wars se délecteront de ce titre. Ressemblant plus à un film interactif qu'à un véritable jeu, il risque cependant de soulever une



fois de plus une grosse polémique : pour ou contre ce genre où l'aspect visuel prend le pas sur l'action ? En effet, les scènes cinématiques sont magnifiques (le jeu tient sur deux disques), mais l'action se résume souvent à vaguement piétoier ou tirer sur des câbles. Et vu que la jouabilité de certaines étapes (comme par exemple le pilotage du falcon dans la galaxie) est assez médiocre, on s'énerve, on râle... Difficile cependant de le rejeter complètement, car il y a une part de spectacle incontestable. Rebel Assault II appartient à un genre bien à part : il épate grâce à sa superbe réalisation, mais risque de s'attirer les foudres de certains. Question de goût...

Sortie France : mars  
Éditeur : LucasArts.



## CARTE BANCAIRE

Aviez-vous déjà attentivement lu la notice de votre Memory Card PlayStation ? Nous non plus, jusqu'au jour où l'une des nôtres se mit à perdre une case : elle refusait d'enregistrer de nouvelles sauvegardes, alors qu'elle n'était pas pleine — et même pas vieille ! En lisant attentivement la notice (voir ci-contre), on fut stupéfait d'apprendre que cela provenait, d'après Sony, d'un phénomène normal et pas forcément d'un vice de fabrication !

Le pire, c'est l'ultime solution proposée : employer une autre carte, tout bonnement ! Prix : 165 F... C'est ce qu'on appelle du « Sony après-vente » ! Dans le même genre, voici ce que nous vous conseillons si votre PlayStation n'arrive plus à lire correctement les CD : utiliser une autre console, genre Saturn ou Nintendo 64...

### ■ Précautions

Dans des conditions normales d'utilisation, les données de jeu ne sont pas effacées étant donné que ce produit utilise une mémoire qui ne requiert pas de batterie de secours. Cependant, au terme d'un nombre extrêmement élevé d'enregistrements de données, certains blocs de données risquent de ne plus être disponibles pour l'enregistrement. Si cela se produit, essayez d'autres blocs inutilisés ou employez une nouvelle carte.

Sony Computer Entertainment Inc. ne procédera à un échange que si la carte mémoire présente des vices de fabrication.



Quand vos blocs mémoire débloquent, il suffit la plupart du temps de reformater la carte. Au lieu de perdre 165 F, vous perdez juste vos belles sauvegardes...

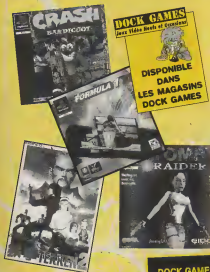


# DOCK GAMES

## Jeux Vidéo Neufs et Occasions

### NOUVEAUX MAGASINS

ARLES - 27, rue du 4 septembre  
 ROMANNE - 19, rue de Boulogne Nord  
 BOULOGNE SUR MER - 77, rue Victor Hugo  
 MOULIN - 48, rue des Courtilleux  
 THONON LES BAINS - Galerie l'Éclat  
 PERPIGNAN - 35, rue du Maréchal Poch  
 TARDES - 6, rue R. Barrière



**DOCK GAMES**  
 Jeux Vidéo Neufs et Occasions

**DISPONIBLE  
 DANS  
 LES MAGASINS  
 DOCK GAMES**



console SATURN et un pad\*  
 et 1 CD de Démo

**1490,00 Frs**

**Les nouveautés Saturn**

Fifa 97 - Andretti Racing - Die Hard Trilogy  
 Pete Sampras - Micromachine 3V  
 Rugby Jonah Lomu

REPRISE DE VOTRE ANCIENNE CONSOLE 16 BITS  
 CONDITION ARGUS

Vous avez en projet la création d'un magasin  
 de jeux vidéo dans votre ville  
 Contactez nous, vous serez peut-être  
 le prochain magasin DOCK GAMES.

**DOCK GAMES PAIE COMPTANT  
 AUX MEILLEURES CONDITIONS  
 VOS CONSOLES ET JEUX VIDEO**

(voir conditions argus dans votre  
 magasin le plus proche)

Leader incontestable en France avec 80 boutiques spécialisées d'1,5 à 9k,  
 notre groupe, fort de son expérience, vous apportera les gages de réussite dont vous avez besoin  
 Un Concept qui fait ses Presives - Une Notoriété et une Communication Nationale  
 Une vraie Centrale d'Achat, plateforme et entrepot

Renseignements 24h sur 24 au **08 36 68 22 06**



Console PLAYSTATION & un Pad  
 + 1 CD de demo

**1490,00 Frs**

console française distribuée et garantie par SOWI France

**Les nouveautés Play Station**

Destruction Derby II - Micromachine 3V  
 Rugby Jonah Lomu - Extreme Games II  
 Twisted Metal II

REPRISE DE VOTRE ANCIENNE CONSOLE 16 BITS  
 CONDITION ARGUS

## VOS INTÉRÊTS SONT EN JEUX ! l'Engagement des DOCKS

- Vous racheter CASH\* vos consoles et vos jeux vidéo sans contrepartie  
 Nos tarifs sont clairement définis par un argus du jeu vidéo à parution mensuelle
- Vous offrir les dernières nouveautés ou meilleur prix avec la SUPERCARTE  
 et avoir un choix de jeux et de consoles d'occas comme nulle part ailleurs  
 Play Station, Saturn, 3DO, Jaguar, Super Nintendo, Mega Drive, 8 bits, CD Rom, CDX, etc...
- Vous présenter en direct du Japon et des USA les derniers goodies et news  
 cartes, figurines, posters, mangas DBZ et autres, cartes MAGIC, pop's, air soft guns, etc.
- Vous informer et vous renseigner 24h sur 24, 7 jours sur 7, partout en France  
 nos magasins, leurs promotions et informations par un simple appel téléphonique (sans indicatif)

**LE SERVEUR DOCK GAMES 08 36 68 22 06**

**À VOTRE SERVICE**

Nous recherchons des partenaires pour une implantation de magasins  
 dans les villes suivantes : Macon - St Malo - Alès - Charbourg - Annonay  
 Laleux - Beauvais - Brest - Morlaix - Quimper - Rennes - Bourg en  
 Bresse - Lorient - St Nazaire - La Roche S/Yon - Poitiers - Chartres  
 Rochefort - Sartrouville - Gap - Libourne - Bergerac - Marmande - Le Miroir  
 Lons le Saunier - Vannes - Bergerac - Cahors - Aurillac - Thionville  
 Limoges - Nancy - Châteauneuf - Beziers - Auch - Pau - Carcassonne  
 Verdun - Castrée - Orange - Montalmir - Aubers - Aulun - Chaumont  
 Bar le Duc - Charleville - Mulhouse - Belfort - Colmar - Besencon et plus  
 généralement toutes les villes représentant une zone de chalandise  
 de plus de 30000 H.

\* Selon le stock des magasins, l'état de la console, la qualité des jeux, certaines sont payables au lieu d'être remboursées. Pour les appels au 08 36 68 22 06, les frais de communication sont de 3,33 F TTC / min.

\*\* La carte DOCK ID vous sera remise lors de votre prochain achat, pour les conditions de son utilisation consultez les magasins DOCK GAMES. Certains jeux peuvent varier selon les magasins, en particulier pour le jeu de l'Éclat et l'Éclat - Prix TTC - DOCK GAMES, LE LOGO DOCK ID SONT DES MARQUES D'ENTRÉE LIBRE.

### CHRISTMAS NIGHTS

Sega souhaite de joyeuses fêtes aux possesseurs de Saturn, et compte bien le leur faire savoir en leur offrant un CD appelé « Christmas Nights ». Vous l'obtiendrez durant les fêtes en achetant une Saturn ou deux jeux parmi les cinq suivants : Worldwide Soccer 97, Virtua Cop 2, Daytona USA CCE, Fighting Vipers et Nights. Le CD contient un niveau du jeu Nights dont les graphismes ont été complé-



ment relaits pour s'accorder avec l'ambiance de Noël, ainsi que de nouvelles musiques et images. C'est mignon tout plein, et en plus, des surprises vous attendent si vous jouez qu'au jeu à certaines dates clés. À vous de les découvrir... Une charmante attention à applaudir des deux mains.

### EN RETARD COOL BOARDERS

Véritable coup de cœur de la rédaction, Cool Boarders sur PlayStation, la simulation de snowboard conisée par l'équipe japonaise de UEP System, ne sortira finalement qu'en février. Ce hit absolu sera donc testé le mois prochain,



avec notamment une interview des programmeurs. Rendez-vous donc le prochain numéro de Player One, et d'ici là prenez votre mal en patience...

# DOOM-LIKE N64 TUROK

La sortie de la Nintendo 64 en France se rapproche, Acclaim fera partie des premiers éditeurs à sortir un produit : Turok !



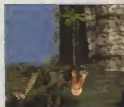
Ce nom vous dit peut-être quelque chose, car nous vous en avons déjà parlé lors du dossier sur TEB du mois de juin 96. Pour tous ceux qui ont zappé ces infos, rappelons que Turok est un doom-like mettant en scène un Indien prêt à tout pour préserver

l'environnement. Que les bourrins se rassurent : ce n'est là qu'un prétexte pour tuer à tour de bras et sans remords ! Vous devrez, dans une jungle hostile, éliminer des hordes de vilains aussi différente que dangereux : humains, dinosaures, monstres... Bref, un cherche des clefs et on lui tout ce qui bouge. Ce qui, avouons-le, est on ne peut plus logique pour un doom-like. Heureusement, ce jeu propose également une part très minime de plate-forme. Mais ce qui prime avant tout pour



l'instant c'est le résultat sur le nouveau bébé de Nintendo. Les graphismes sont bien sûr en 3D et le peu que nous en avons vu était très alléchant. Certes, une légère brume permet à la console de ne pas afficher les plans les plus éloignés (un clipping dissimulé... hé hé !) mais du moment que c'est bien fait, no problème ! Bubu va être aux anges car notre indien trouvera au cours de sa quête toutes sortes d'armes dérivantes (couteau, mega-glaive destructeur, ou encore un arc et des flèches). En clair, Turok est un titre très prometteur que tous les fans de doom-like guettent déjà.

Sortie France : début mars.  
Éditeur Acclaim.



## Slayer One infos

De plus en plus de jeux incluent des commentaires audio, pour le meilleur et pour le pire ! Morceaux choisis et doux délices...

Krazy Ivan : « Désolé, le seul renseignement que nous ayons sur cet être est son nom : Granite. Et en plus, c'est nous qui l'avons trouvé. »

Actua Soccer : « À mon avis, ce gardien de but doit

## SANS COMMENTAIRE

avoir des parts dans la société qui repeint les poteaux. »  
Adidas Power Soccer (la balle passe à dix mètres des cages) : « Il s'en est fallu d'un cheveu ! »

Formula One (voiture arrêtée) : « À cette vitesse-là, il doit suer des litres d'adrénaline ! »

Soviet Strike : « Vous devriez avoir un joystick entre les fesses ! »

# Avec JVC et Victory Boxing

**gagnez une TV, un caméscope,  
des jeux et plein d'autres cadeaux !**



## Les questions

**1** Quel est le titre du jeu édité par JVC sur Saturna et contenant en scène une Denny Girl ?

- a Keio 2
- b Keio : The Great Adventures
- c Magic Keio

**2** Dans quel jeu de course automobile édité par JVC sur Saturna, recevez-vous les congratulations d'une charmante coéquipière ?

- a Racing 2000
- b Highway 2000
- c Speed 2000

**3** En mode Championnat sur Victory Boxing, combien d'adversaires devez-vous affronter ?

- a 15
- b 20
- c 30

**4** Quel mode de jeu us fait pas perdre des options dans Keio 2: Denny Girl ?

- a Entertainment
- b Combat simple
- c Arcade

**5** Victory Boxing Sunova ou vous proposait des bars de conseils développés par JVC. Quel est son nom ?

- a Power Bars
- b Pump Bars
- c Pump up



## Pour participer au concours

Vous pouvez gagner plus vite en composant le 08 36 68 77 33 ou en tapant 3615 Player One rubrique Jeux, ou adresser vos réponses, sur carte postale uniquement, en indiquant vos nom, prénom et adresse à :  
Bü, concours Player One/Ultra Player/JVC  
BP 4, 60700 Saey-le-Grand.

## Les lots

### 1<sup>er</sup> prix

- 1 TV JVC 59 cm
- 1 blouson JVC
- 1 jeu Victory Boxing
- 1 tee-shirt Victory Boxing

### 2<sup>e</sup> prix

- 1 caméscope JVC
- 1 blouson JVC
- 1 jeu Victory Boxing
- 1 tee-shirt Victory Boxing

### Du 3<sup>e</sup> au 5<sup>e</sup> prix

- 1 blouson JVC
- 1 jeu Victory Boxing
- 1 tee-shirt Victory Boxing

### Du 6<sup>e</sup> au 20<sup>e</sup> prix

- 1 blouson JVC
- 1 tee-shirt Victory Boxing

### Du 21<sup>e</sup> au 100<sup>e</sup> prix

- 1 tee-shirt Victory Boxing

Prize: 1 TV JVC 59 cm (2000) - 1 blouson JVC (2000) - 1 jeu Victory Boxing (2000) - 1 tee-shirt Victory Boxing (2000) - 1 caméscope JVC (1000) - 1 blouson JVC (1000) - 1 jeu Victory Boxing (1000) - 1 tee-shirt Victory Boxing (1000) - 1 blouson JVC (500) - 1 jeu Victory Boxing (500) - 1 tee-shirt Victory Boxing (500) - 1 blouson JVC (200) - 1 jeu Victory Boxing (200) - 1 tee-shirt Victory Boxing (200) - 1 blouson JVC (100) - 1 jeu Victory Boxing (100) - 1 tee-shirt Victory Boxing (100) - 1 blouson JVC (50) - 1 jeu Victory Boxing (50) - 1 tee-shirt Victory Boxing (50) - 1 blouson JVC (20) - 1 jeu Victory Boxing (20) - 1 tee-shirt Victory Boxing (20) - 1 blouson JVC (10) - 1 jeu Victory Boxing (10) - 1 tee-shirt Victory Boxing (10) - 1 blouson JVC (5) - 1 jeu Victory Boxing (5) - 1 tee-shirt Victory Boxing (5) - 1 blouson JVC (2) - 1 jeu Victory Boxing (2) - 1 tee-shirt Victory Boxing (2) - 1 blouson JVC (1) - 1 jeu Victory Boxing (1) - 1 tee-shirt Victory Boxing (1)

**JVC**



# Stop INFO

## KING OF FIGHTERS '96

Comme on pouvait s'y attendre — et c'est plutôt une bonne nouvelle —, KOF '96 va bientôt débar-



quer sur Saturn. Trois packs différents seront disponibles : le jeu seul (300 F), le jeu avec la cartouche mémoire (400 F) ou bien le jeu + la cartouche + KOF '95 (500 F). Une initiative bienvenue dont on aimerait pouvoir profiter en France... aux mêmes prix !  
Sortie Japon : 27 décembre.  
Éditeur : SNK.

## ILS ARRIVENT ENFIN !

Décidément, la ponctualité n'est pas le fort de certains éditeurs. Pour preuve, deux titres testés il y a plusieurs mois n'arrivent que maintenant en boutiques : *Three Dirty Dwarves* sur Saturn et l'excellent *Sampras Extreme Tennis* sur PlayStation, tous deux testés l'été dernier dans le numéro 66 de *Player One* ! Tout cela ne nous rajeunit pas... Concernant *Sampras*, sachez que sa note de 90% est amplement méritée, et qu'il est selon nous le meilleur jeu de tennis du moment. Alors si vous êtes tenté par un petit match en trois sets et 3D...

# ADAPTATIONS ARCADE LAST BRONX



Toujours pas de date de sortie officielle pour deux des jeux de baston qui marchent le plus fort en arcade. On attend pourtant impatiemment de voir ce qu'ils vont donner sur Saturn.



X-Men vs Street Fighter (Saturn)

Avant d'avoir le plaisir de s'essayer sur Saturn à VF 3, dont la date de sortie s'évanouit dans les limbes obscures d'une hypothétique fin 97, nous aurons sans aucun doute déjà pu calmer notre impatience en nous frottant à Last Bronx. Ce jeu très réussi et très technique, qui voit différents personnages se battre à coups de nunchaku, de sabre ou de tonfas, fait, dans l'esprit, énormément penser à VF 2. Le jeu d'arcade utilise la carte Model 2 de Sega, son adaptation sur Saturn ne devrait pas poser de gros problèmes.

En ce qui concerne X-Men vs Street Fighter, qu'on ne présente plus, les avis sont beaucoup plus partagés. Certains apprécient le côté spectaculaire et bourrin des combats, tandis que d'autres (les puristes) regrettent que le jeu dénature autant l'esprit de Street Fighter. Reste un succès d'arcade indéboulonnable que Capcom se devait de proposer au public console. La version Saturn est prévue, même si aucune date



Last Bronx (Saturn)

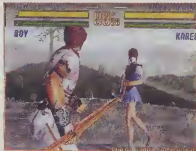
n'est fixée, et l'on devine que la PlayStation aura droit, elle aussi, à une adaptation de X-Men vs SF dans les mêmes délais.

Sortie Japon : NC.  
Éditeur : Capcom/Sega.

## TAKARA BIS REPETITA D-XHIRD

Le nouveau jeu de combat 3D de Takara, D-Xhird (prononcez « xhird », s'annonce comme étant un clone (que l'on espère réuse) de *Toshinden*. Le titre, finalisé à 50 %, paraît en tout cas très beau. La mode est à la 3D (c'est indéniable !) et c'est donc sans véritable surprise que l'on accueille aujourd'hui ce nou-

veau titre Takara sur Saturn. Pour le moment, seuls deux personnages sont terminés : une fille, Karen et un garçon, Bowe. Différents rings, tous assez particuliers, vous attendent. Certains ont un plafond, d'autres pas, certains autorisent les Ring Out, d'autres sont « infinis ». Rien de bien révolutionnaire, mais l'idée est plutôt bonne.



Tout comme dans *Toshinden* 3, qui devrait déjà être disponible au Japon à l'heure où vous lirez ces lignes, il existe dans D-Xhird la possibilité de prendre appui sur les murs pour utiliser certaines techniques inédites. Une



autre particularité (empruntée cette fois à *Zero Divide*) permet à votre personnage de s'accrocher au bord du ring lorsque son adversaire tente de l'éjecter. Bref, si D-Xhird est manifestement beau, il ne semble malheureusement pas innover plus que ça. Wait and see...

Sortie Japon : printemps 97.  
Éditeur : Takara.



# SORTIES FRANÇAISES, SIGNÉ

# SNK

Décidément bien fournie en jeux de baston, la PlayStation accueille en fanfare deux titres SNK légendaires.

**C**opie quasi conforme de la version japonaise, King of Fighters '95 n'a comme seul véritable défaut que sa date de sortie, somme toute assez tardive. Les fans de la série ont déjà découvert toutes les subtilités de la version 96, sortie en arcade et sur Neo Geo, et retrouver la version 95 un an après n'est pas très enthousiasmant (c'est même un peu « has been ») ! Jouer, en 1997, à la version officielle



elle-même n'était pas parfaite — et vous mettrez très longtemps avant de découvrir toutes ses subtilités techniques. La possibilité d'assigner des superpouvoirs aux boutons L et R casse un peu l'esprit pro du jeu, mais ceux qui n'ont pas envie de trop se prendre la tête seront ravis de disposer d'une telle option. Un bon jeu, qui a quand même perdu un peu de son aura (c'est normal).

### SAMURAI SHODOWN III

Toujours dans la série « mieux vaut tard que jamais », Samurai III arrive à point nommé pour être comparé à

Samurai IV, sorti au mois de décembre. C'est un peu le problème des jeux qui déboulent avec retard : ils sont inévitablement mis en balance avec des jeux plus récents et leurs défauts,

qu'on avait auparavant à peine remarqués, attirent davantage l'œil. Déjà un chouïa moins réussi que le Samurai III Neo Geo, Samurai Sho-



française d'un jeu qui affiche l'année 1995 a de quoi laisser perplexes, vous ne trouvez pas ? Ces considérations temporelles mises à part, le jeu se révèle toujours aussi riche et complet. Vous avez à votre disposition huit équipes de trois personnages et tous ceux que le combat en 2D branche encore devaient trouver ici leur bonheur. L'adaptation est fidèle à l'original sur Neo Geo — certains punies affirment qu'il y a quelques petits bugs mais bon, la version Neo



King of Fighters '95 (PlayStation)

down III sur PlayStation fait encore plus pâle figure après la sortie de Samurai IV. Reste tout de même un jeu original, à l'ambiance très prenante et qui tranche de façon assez remarquable dans l'univers des jeux de combat en 2D. Les simulations à l'arme blanche sont en effet très rares et Samurai Shodown reste, dans le genre, une exception. On espère toutefois qu'à l'avenir, les adaptations SNK, qui se font de plus en plus rapidement sur Saturn et PlayStation au Japon, adopteront un rythme plus soutenu en France.

**Sortie France :** mars.  
**Éditeur :** Sony.



Samurai Shodown III (PlayStation)

# StOp

## INFO

### RPG : SHADOW TOWER

Shadow Tower, sur PlayStation, est le premier volet d'une nouvelle série, Continental Saga. RPG pur et dur, ce titre a été développé par l'équipe à qui l'on doit King's



Field III, sur la même machine. Au programme, donc, des graphismes somptueux, une ambiance glauque et des dizaines d'heures d'exploration intensive. **Sortie Japon :** printemps 97. **Éditeur :** Fram Software.

### PLAYSTATION ROAD RAGE

Pour rappel, Road Rage est une borne d'arcade de Konami montée sur vérins hydrauliques et qui bouge dans tous les sens, allant jusqu'à tourner sur elle-même. Sur PlayStation, ce n'est bien sûr pas le cas !



Reste une sorte de Wipeout, qui a pour théâtre des autoroutes futuristes et propose quatre tracés, trois lignes de vitesse et huit vaisseaux. Dans le feu de l'action, vous ne serez peut-être pas penché à 90 degrés, mais votre engin à l'écran, oui ! **Sortie France :** mars. **Éditeur :** Konami.



**Mahalia**  
la Rousse

# C'EST ARRIVÉ PRÈS DE CHEZ TOI

**J'AI REÇU BEAUCOUP DE COURRIERS CE MOIS-CI. CONTINUEZ, J'EN VEUX ENCORE PLUS ! JE VEUX SAVOIR CE QU'IL SE PASSE DANS VOS RÉGIONS. À VOUS DE BOUGER !**

## SOLEIL LEVANT

Ce mois-ci, **Reyda** aborde les expressions japonaises quotidiennes. Y a pas que les jeux vidéo dans la vie...

### Ocha :

Le thé fait partie intégrante de la vie des Japonais qui le consomment à toute heure, brûlant ou glacé. Parmi toutes les variétés, est le plus savoureux est le thé vert japonais, « Macha », utilisé pour la célèbre cérémonie du thé.



### Michi :

Ce mot signifie « chemin, route, voie ». Il désigne aussi bien la voie matérielle que spirituelle. C'est pourquoi on trouve ce caractère (prononcé autrement) dans l'appellation des arts martiaux modernes : Judo, Kendo...



### Kotowaza :

« Proverbe, dicton ». Les Nippons ajoutent un brin d'érudition à leur conversation avec ces bons mots. Ces expressions de la sagesse populaire sont, hélas, de moins en moins prises par la nouvelle génération.



### Shiai :

« Match, rencontre ». Les Japonais adorent le Baseball, importé des USA. Depuis peu, ils apprécient le foot et le rugby (plus « macho ») et soutiennent ardemment leur équipe. Mais il n'y a pas de Hoogigans au Japon !



## FANZINE DE A À Z

Vous êtes très nombreux à vous intéresser aux fanzines. C'est en effet le meilleur moyen, pour ceux qui rêvent de devenir journaliste, de se faire connaître dans les rédactions, de s'entraîner à l'écriture, d'apprendre les facettes de ce métier. Pour savoir comment se lancer dans la grande aventure du « fanzinet », Pierre Gaultier, nom de code Mad Peter, nous raconte son parcours :

### PO : Comment est née l'idée d'un fanzine ?

**PIERRE :** Je suis passionné de jeux vidéo, cinéma et BD, et je voulais faire partager cela à d'autres personnes. Je me suis associé avec un copain et on a lancé notre premier numéro en juillet 1995.

### Pourquoi avoir choisi le support du fanzine pour étaler cette passion ?

On veut tous les deux devenir journalistes et on s'est dit que c'était un bon moyen pour, éventuellement, trouver des débouchés et se faire connaître auprès des rédactions.

### De quels moyens disposez-vous ?

Du même matériel qu'au départ, c'est-à-dire une machine à écrire et quelques feuilles de papier, et surtout beaucoup de volonté. Après, on a tout appris sur le tas. Par exemple, pour inclure nos illustrations, on fait un calque

du contour de la photo et on écrit autour. Tout ça reste très artisanal.

### Comment s'effectue le choix des infos ?

C'est souvent difficile surtout pour le cinéma dont les sorties ne sont pas toujours très claires. Pour trouver des infos, j'ai quelques informateurs dans des mags spécialisés ainsi que dans une boutique de jeux vidéo.

### Comment faites-vous pour vendre ce fanzine ?

Comme je connais pas mal de revendeurs à Lille, ils me permettent de les placer en vente dans leurs magasins. Au début, notre fanzine était à huit francs mais aujourd'hui, son prix est passé à dix francs, donc on ne travaille plus à perte.

### Quels sont les moyens dont tu rêves ?

Un ordinateur, un scanner et du monde pour m'aider.

### As-tu un conseil à donner à tous ceux qui souhaitent se lancer dans cette aventure ?

Il faut beaucoup de passion, de volonté, de travail et de débrouillardise. Avoir des moyens n'est pas le plus important car avec toutes ces qualités, on trouve toujours ce dont on a besoin.

### As-tu un appel à lancer ?

Oui, j'aimerais qu'on m'envoie beaucoup de courriers à l'adresse suivante : Pierre Gaultier, 291 82, rue Eugène-Jacquet, 59800 Lille.

## « SPARE TIME » EN CHIFFRE

- Trimestriel.
- Pour un numéro :
- 50 heures de travail
- 300 francs de budget
- 30 exemplaires
- 3 personnes dans l'équipe.

## CRÉER SON FANZINE : CINQ POINTS CLÉS

- 1/ Trouver une machine à écrire ou, mieux encore, un ordinateur.
- 2/ Vous documenter le plus possible, soit dans la presse spécialisée, soit dans des livres et autres Que sais-je, de manière à étayer vos articles. Sachez que dans un grand nombre de bibliothèques, des magazines peuvent vous être prêtés.
- 3/ Trouver des idées originales dans le choix des sujets ou dans la présentation de votre fanzine. L'intérêt de ce type de magazine étant la création pure selon votre bon vouloir et non le plagiat d'un mag déjà existant !

4/ Se renseigner dans tous les magasins de photocopies de votre région afin d'avoir les meilleurs tarifs ou trouver des personnes ayant facilement accès à des photocopieuses.

5/ Trouver des revendeurs de jeux, ou d'autres boutiques assez sympa pour vendre votre fanzine.



## STAGES

**Cher, très cher Lorenzo,**  
Comme tu as pu le constater amèrement, nous sommes en décembre et ton temps de stage est passé. Ne nous accable pas, ce n'est pas de notre faute. Je t'explique. Ta lettre nous est parvenue mi-septembre, bien après des dizaines de demandes du même type. Donc, résultat des courses, nous n'avons pu satisfaire ta requête. Donc, si tu es intéressé par un stage dans n'importe quelle entreprise (surtout la nôtre !), il faut écrire très longtemps à l'avance et étayer ta demande d'un petit dossier expliquant dans quel domaine tu veux effectuer ta formation, dans quel but... Bref, il s'agit de convaincre la société que tu peux lui apporter un plus !

**Quant à toi, David,** pour ta demande de stage dans l'Allier, je ne peux malheureusement pas t'aider car je ne connais pas d'entreprise de développement ou d'édition dans ta région. Au mieux, tu peux essayer de frapper à la porte des revendeurs de jeux vidéo. Pour les allécher, essaie de constituer un joli dossier afin de retenir leur attention. Quant à venir à la rédaction, cela me paraît compromis vu la distance nous séparant de ton lieu d'habitation. Bon courage et tiens-nous au courant !

## CRÉATEUR EN HERBE

**Zouille (?),** si tu as des idées pour créer un jeu vidéo, il faut que tu montes un dossier rassemblant un synopsis (le scénario dans ses grandes lignes), des croquis, un petit CV, et un courrier de motivation. Il faut que ce dossier soit clair et concis, inutile de te noyer dans les détails, les éditeurs n'ont pas le temps de lire 15 pages ! En même temps, ton dossier doit être attrayant, vivant et spirituel. Une fois qu'il est constitué, tu peux l'envoyer à tous les éditeurs et entreprises de développement. Je ne peux malheureusement pas t'indiquer de contact (cela serait considéré comme de la publicité). En ce qui concerne les écoles d'infographie en Normandie, renseigne-toi auprès de ton rectorat ou académie. Même chose pour les écoles de japonais. Tu peux aussi tenter les cours particuliers en passant une petite annonce. Bonne chance !

## DOSSIER ÉPILEPSIE

**Nico (je peux t'appeler Nico ?),** Bravo pour ton dossier sur l'épilepsie. Il est très bien organisé, compréhensible avec une bonne documentation ! Écris-moi pour me raconter la réaction de tes copains et de tes profs !

## PREMIER FANZINE

**Adrien,** j'ai bien reçu ton fanzine et voici en toute franchise ce que j'en pense. Déjà on ne peut que te féliciter de ta démarche. Cela va t'entraîner à écrire, à construire tes tests et... à corriger tes fautes d'orthographe ! Ceci est d'ailleurs valable pour beaucoup d'entre vous ! Mais venons-en à ton premier numéro de Mega PlayStation. On voit tout de suite que tu te passionnes et que tu ne te bornes pas à un style de jeux. Tu abordes les simulations de sport, les jeux de

plate-forme ou de baston. Ton dossier sur *Psygnosis* n'est pas assez étayé. Lorsque tu te lances dans l'étude d'un éditeur, n'hésite pas à l'appeler, à lui demander des documents et tous les renseignements dont tu as besoin. L'idée d'une comparaison entre deux jeux est excellente mais il faut que tu changes de mise en page afin d'être plus clair (par exemple, en plaçant deux colonnes, une pour chaque jeu, tu éviteras d'avoir recours à des abréviations pas toujours très compréhensibles). Attends avec impatience ton prochain numéro.

## TESTEZ VOS JEUX

*Un réco devenant réalité ! Tous les mois, PD vous invite à tester un de vos jeux préférés ou détestés, et à être publié.*

Remplissez l'exemple ci-après en précisant : la nom du jeu (a), la machine (b), vos notes (c et d), le résumé et avis le plus objectif (e). Et un dessin du jeu sur papier libre.

Nom : .....  
Prénom : .....  
Adresse : .....  
.....  
Tel : ..... Age : .....

Indiquez votre « Top 3 »

- 1.....
- 2.....
- 3.....

Votre cadeau (si votre test est tiré au sort) : n° ...

- 11 Sac Sony - 21 T-shirt Sin City - 31 Casquette Nights - 41 Bonnet Street Racer - 51 T-shirt Les trois Princesses - 61 T-shirt Tom Racer - 71 Polo Pro Pinball - 81 Sac 9e Rippler

## TESTEURS DE JEUX

Les trois gagnants de ce mois-ci sont :

**Julien Vivier,** qui gagne un tee-shirt EA Sports pour son test de *Wrestlemania* sur PlayStation, noté 92 % (ndlr : généreux, le bougre !).  
« Voilà un jeu qui me plaît bien, il n'y a pas besoin de gigantesque 3D pour s'amuser. Beau, éclatant, fun, violent, magique à plusieurs, ce jeu repousse les limites du delirium au maximum. »

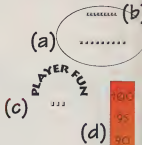
**Sébastien Brucelle,** avec son test de *Soviet Strike* PlayStation, noté 98 %, se voit offrir un tee-shirt Electronic Arts. « Si l'envie de tout péter te prend, alors Soviet

*Strike* est fait pour toi, car ce jeu plonge dans l'ambiance de guerre, avec ses sublimes vidéos et ses missions passionnantes. Un grand hit qui écrase tout ce qui s'est vu jusqu' alors sur 16 bits. Un must ! »

**Aurélien Le Pévédic,** attribué à *WipeOut 2097* la note de 97 % et gagne par la même un tee-shirt Bedlam. « Whoua ! (ndlr : ça, c'est de l'intro !) Ça décoiffe, ça va à fond la caisse. Avec des graphismes ahurissants, c'est le jeu de course ultime à posséder en priorité. Fans de vitesse, ce jeu est pour vous. »

Renvoyez votre test, votre dessin et votre Top 3 à : **Player One, Mahalia la Rousse, 19, rue Louis-Pasteur, 92513 Boulogne Cedex.**

## en résumé (e)



## TOP 3 DES LECTEURS

- 1- Resident Evil (PlayStation)
- 2- Crash Bandicoot (PlayStation)
- 3- Formula One (PlayStation)



les plus belles  
interviews  
de Mahalia

**MN8, ce sont quatre jeunes dans le vent, pur produit américain pour jeunes filles en fleur éperdues d'amour... Et figurez-vous que, en plus de savoir chanter, danser et d'être beaux, ce quatuor aime les jeux vidéo !**

**MAHALIA :** Racontez-moi votre expérience des jeux vidéo.

**DEE TAILS :** Je ne m'y intéressais pas trop jusqu'au moment où j'ai acheté une Game Boy avec laquelle je me suis épaté sur Mortal Kombat.

Et puis un jour, on a fait un concert pour Nintendo qui nous a offert une Super Nintendo et là, j'ai réellement découvert les jeux vidéo, notamment Killer Instinct que je n'ai plus lâché.

**KULE-T :** J'ai toujours aimé les jeux vidéo. En ce moment, je suis branché sur la PlayStation.

**PO :** Pour quels genres de jeux êtes-vous tentés ?

**KULE-T :** Je préfère les jeux de combat, comme Tekken 2 que je trouve meilleur que le premier car il y a plus de coups à sortir. Je viens de jouer à Crash Bandicoot : ça va devenir un gros hit. La réalisation et les graphismes sont géniaux ! Comme dans un film.  
**DEE TAILS :** Moi aussi j'aime les jeux de combat. J'adore jouer à



Toshinden, c'est vraiment le top !  
**K.G. :** J'aime bien les jeux de combat et les courses de voitures, comme Ridge Racer.

**PO :** Quels types de joueurs êtes-vous ?

**KULE-T :** Je m'énerve quand je joue contre mon frère... parce qu'il est meilleur que moi.

**K.G. :** Je suis plutôt calme. Je n'ai pas vraiment l'esprit de compétition, alors

# MN8



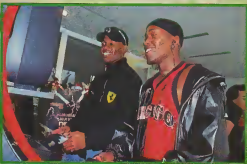


je préfère jouer contre l'ordinateur.  
**DEE TAILS** : Quand j'ai commencé à jouer avec Killer Instinct par exemple, mon premier objectif était de passer tous les niveaux. Ensuite, j'ai appris tous les coups spéciaux.

**PO** : Vous investissez beaucoup de temps dans ce loisir ?

**KULE-T** : Quand je commence, je peux jouer toute une journée. Une fois, pendant un voyage en avion pour aller en Australie, j'ai joué pendant tout le vol, qui durait 12 heures !  
**DEE TAILS** : C'est un peu pareil pour moi, quand je commence à jouer, je ne me rends plus compte du temps qui passe et ça peut m'amener tord dans la nuit.

**PO** : Comment vous êtes-vous rencontrés ?

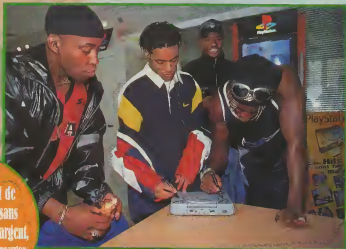


**DEE TAILS** : G-Man et K.G se connaissent depuis longtemps parce qu'ils s'habitaient pas très loin l'un de l'autre. J'ai rencontré G-Man dans une boîte de nuit, durant un concert de Soul 2 Soul. Après, on a organisé une audition pour trouver le quatrième et on a connu Kule-T.

**PO** : Qu'est-ce que vous aimez ou détestez dans le fait d'être célèbre ?

**KULE-T** : Cela me permet de danser et chanter, bref de faire mon boulot, sans avoir de

être célèbre, ça permet de chanter et danser, sans avoir de problème d'argent, sans être obligé de trouver un autre job.



problème d'argent, ou sans être obligé de trouver un autre job. Ce que je déteste, c'est l'hypocrisie des gens des maisons de disques. Tant que tu ramènes

de l'argent, tout va bien ! mais si ça s'arrête, ils te tourment le dos.

**K.G** : J'aime que ma musique soit connue et reconnue, et que les gens l'apprécient. C'est quelque chose de moi qui restera toujours !  
**DEE TAILS** : Ce que j'aime avant tout, c'est ce métier.

Pouvoir répéter avant un concert ou faire un disque en studio et

voir son travail terminé à la fin de la journée. En plus, où que l'on aille, ça fait toujours plaisir de voir des gens demander un autographe, vouloir voir faire une bise... Ça nous touche



Mais en même temps, on rencontre beaucoup de gens jaloux qui essaient de nous agresser pour pouvoir porter plainte et toucher de l'argent !

**PO** : Si vous n'aviez pas réussi dans cette voie, quels autres métiers vous auriez tentés ?

**K.G** : J'aurais aimé faire du théâtre classique, dans des pièces de Shakespeare !

**DEE TAILS** : Moi aussi j'aurais voulu devenir acteur... mais plutôt dans des films d'action, de science-fiction voire d'amour.

#### FICHE SIGNALÉTIQUE

PRÉNOMS : KULE-T, G-Man,

Dee Tails, K.G

NÉS LE : 19/01/75

(21 ans), 22/09,

16/12/00,

15/09/3176

(dans le futur).

SITUATION DE FAMILLE :

Tous disponibles sauf G-Man, fiancé

PARCOURS

K.G est né dans une famille de chanteurs et a tenté quelques expériences dans ce domaine.

G-Man a étudié quelques chorales à Trinidad, Brooklyn, et en Angleterre. Kule-T a commencé par jouer de la batterie, guitare et basse, puis s'est mis à chanter dans des clubs et dans une chorale.

Dee Tails a commencé par vouloir être acteur. Doué pour la danse, il s'est produit dans différentes troupes dont celle de MC Hammer le temps d'une tournée.

Leurs tubes : *I've got a little something for you*, *If you only let me in* et *Happy*.  
 Premier album : *To the next level*



les plus belles  
interviews  
de Manalia

« Essaie d'imaginer », à Paris, un salon de thé

cosu accueillant une jolie jeune femme aux traits fins, gelée par les grands froids de l'hiver.

C'est le décor de l'interview de...



# Vanessa Demouy

Est-ce que vous connaissez les jeux vidéo ?

VANESSA : Je fais partie de la génération Game Boy, donc je ne connais rien aux nouveaux jeux vidéo. Je joue de temps en temps avec les enfants de ma famille mais ils sont beaucoup plus doués que moi, je perds tout le temps, ça m'énerve ! Je n'ai pas de console chez moi. En revanche, j'étais une accro de la Game Boy. Je jouais 24h/24, dans le métro, dans mon lit, partout !

Vous jouez à quel type de softs ?

J'avais plein de jeux, aussi bien Les Tortues Ninjas que Tétris.

Si une chaîne vous proposait d'animer une émission télé, vous feriez quoi ?

Je ne ferais pas d'émission de télévison. Je remerciais en disant que ce n'est pas pour moi.

Pourtant, on vous voit souvent chez Arthur...

Pas si souvent que ça. Mois il est vrai que c'est une des rares émissions dans laquelle je suis « une habituée ». J'y vais par amitié pour Arthur et pour m'amuser, sans avoir pour autant quelque chose à vendre.

Parlons un peu musique. Je crois que votre premier album n'a pas rencontré le succès que vous escomptiez...

Il est vrai que mon disque n'est pas beaucoup passé en radio, surtout sur Paris. Mais il s'est tout de même bien vendu. Ceci dit, il ne faut pas se voiler la face : le produit ne correspondait pas non plus à ce que les radios attendaient à ce moment-là. Si je dois faire un autre album, je prendrais le temps de m'y impliquer davantage.

Justement, imaginons qu'on vous donne carte blanche pour un nouvel album, vous enregistreriez quoi ?

J'aime beaucoup la variété française et la soul, j'essaierais donc de réussir un mélange de ces deux genres musicaux.

Vous avez été lancée par M6, comme Ophélie Winter dont les titres marchent bien. Qu'en pensez-vous ?

D'un point de vue professionnel, c'est une personne que je respecte profondément. Elle fait de bons produits, les défend bien, c'est une bosseuse. Je lui tire mon chapeau.

Qu'espérez-vous en sortant votre album ?

Quand j'ai sorti ce disque, j'étais tellement contente de faire de la chanson que même si j'en avais vendus dix, j'aurais été ravie (heureusement, j'en ai vendus plus !). Mais à vrai dire, c'était un challenge pour moi parce que personne ne m'attendait dans la chanson. Ça venait d'une envie réelle que j'avais découverte en faisant quelques scènes pour l'album de *Classe mannequin*.

Vous êtes satisfaite du résultat ?

Cet album est ce qu'il est. Je ne dis pas que je referais exactement la même chose... mais maintenant, c'est du passé et je suis tournée vers l'avenir.

« Je fais partie de la génération Game Boy, donc je ne connais rien aux nouveaux jeux. »



**Vous sortez un calendrier 1997\*. Est-ce une volonté personnelle ou un choix de promo ?**

J'avais souvent dit que je ne ferais pas de calendrier parce que, en général, ils sont conçus par des magazines et que l'on est donc obligé de suivre ce que veulent les rédacteurs en chef. Cette idée-là me gonflait. Quand je n'ai pas envie de porter un truc, je ne le porte pas ! Ce calendrier, c'est moi qui l'ai décidé. Je ne voulais pas être photographiée en maillot de bain sur une plage, mais juste faire un recueil de jolis clichés. C'est pour ça que j'ai voulu du noir et blanc.

**Il y a déjà eu le calendrier de Molloury Natof. Aujourd'hui, le vôtre sort en même temps que ceux de Cochou et Véronika Loubry, et Ophélie Winter. Doit-on y voir un phénomène de mode ?**

Ce principe existe depuis longtemps, surtout aux États-Unis avec notamment ceux de Sharon Stone ou de Marilyn Monroe. Pour Cochou et Véronika, c'est une commande d'un magazine. Moi, je l'ai fait toute seule, pour répondre à la demande de mon public. C'est-à-dire que j'ai trouvé un photographe qui avait de bonnes idées, et j'ai choisi les visuels. Je ne voulais pas de couleurs parce que je trouve que ça fait un peu vulgaire. Or moi, je voulais de la sensualité et du mystère.

**Vos formes généreuses vous ont aidée ?**

Oui, cela m'a aidé. Mannequin, je me faisais remarquer parce que je n'étais

pas comme les autres. Après, soit on aime soit on déteste, mais ça ne laisse pas indifférent.

**Est-ce là un atout que vous cultivez...**

J'ai toujours bien vécu mes formes. J'aime les femmes rondes avec des formes. Je le vis donc très bien.

**Est-ce qu'il y a des émissions auxquelles vous ne voulez pas participer ?**

J'aime aller dans les émissions que je regarde. Il y en a qui ne m'intéressent pas, dans lesquelles je n'ai pas ma place parce que le public qui les regarde n'est pas le mien. Cela dépend aussi des opérations à vendre...

**En général, comment réagissez-vous face à la critique ?**

Lorsqu'elle est constructive, il n'y a aucun problème. Critiquer pour critiquer, c'est facile, risible et ridicule. Celles qui viennent de mon public me touchent, mais les critiques des journalistes qui n'ont même pas vu la série et qui ne signent même pas leurs articles, ce n'est pas professionnel ! Ce n'est somme toute pas très grave. Il faut se blinder.

**Si vous n'aviez pas réussi dans ce métier, qu'auriez-vous fait ?**

J'aurais aimé être archéologue ou danseuse étoile. J'ai fait de la danse pendant 10 ans, mais elle n'a pas voulu de moi, alors je suis devenue mannequin.

**Si vous aviez trois vœux à formuler...**

Un scénario, un scénario, et encore un scénario.

**Plutôt un drame ou une comédie ?**

Une comédie, c'est très difficile parce qu'il y a un rythme à tenir. Je crois qu'il est plus dur de faire rire que de faire pleurer. Mais de toute façon s'il y a un bon scénario, je lance ! Je n'ai



pas d'exigences particulières quant au rôle.

**Quel est l'objet qui vous suit partout ?**

Mon agenda, avec des photos de gens que j'aime à l'intérieur.

\* (Pour en savoir plus et commander le calendrier, vous pouvez consulter le 3615 Vanessa Demouy — 2,231 la min.)



**FICHE SIGNALÉTIQUE**  
NOM : Demouy  
PRÉNOM : Vanessa  
NÉE LE : 5 avril 1973  
SITUATION :  
DE FAMILLE :  
Heureuse  
PARCOURS : A délaissé les études assez tôt pour devenir mannequin. A commencé la comédie sur M6 dans *Classe mannequin* puis joué dans divers téléfilms.  
A sorti un disque  
Prépare actuellement un film de cinéma, à sortir l'année prochaine, mais c'est encore un secret.  
Sort un calendrier 1997.  
Vedette des *Aventures Carolbes* qui seront diffusées en janvier sur M6.

# l'arcade des bornes dépasse

Une rubrique arcade « light » ce mois-ci qui ne tient que sur deux pages — cela devient exceptionnel et c'est tant mieux. Au programme, que du bourrin : un shoot them up (le nouveau Raiden !) et une simulation de tanks qui ne fait pas dans la finesse ! On termine sur quelques nouveautés prévues au Japon et on se concentre, déjà, pour vous proposer une rubrique plus dense le mois prochain.

*On les a essayés pour vous*

## Raiden Fighters Seibu

91%

Fans de la Saga Raiden, réjouissez-vous ! Le quatrième opus de la série (le troisième étant Raiden DX) vient d'arriver dans notre beau pays et le moins que l'on puisse dire, c'est que Seibu vient de redéfinir le terme de shoot them up ! Tout d'abord, vous avez le choix parmi pas moins de sept vaisseaux, tous très différents les uns des autres. Chaque avion dispose de deux tirs (missile et laser) ainsi que d'une super attaque. De plus, jusqu'à trois modules peuvent se fixer à votre machine de guerre volante, vous donnant un tir supplémentaire variable selon votre nombre de modules. Normalement, les missiles et le laser sont distincts (vous avez soit l'un, soit l'autre) mais certains vaisseaux peuvent les cumuler (en contrepartie, ils n'ont pas de super attaques. Il ne faut pas exagérer !).

Pour utiliser la super attaque, il suffit de recourir au système bien connu dit « à la R-Type », (laisser le bouton de tir enfoncé quelques secondes puis le libérer). Ce qui est sympa, c'est que cette super attaque qu'on s'avèrera différente selon



que vous jouez avec les missiles ou avec le laser. En ce qui concerne les tirs, on peut pratiquement dire que tout le panel des feux des shoot them up est présent. Ainsi, nous retrouvons, entre autres, des tirs de Raiden 2 (normal !), Slap Fight, Viper Phase One ou Ray Storm, et d'autres propres à Raiden Fighters. Quant à la réalisation, elle va du classique pour les graphismes et le bus des différentes missions, à excellente en ce qui concerne l'animation. Et il y a même quelques petites secrets. De plus, vous avez intérêt à être hyper concentré dès le premier stage tant le niveau de difficulté est élevé. Au final, Raiden Fighters est un shoot bien bourrin que Babu ne renierait pas, excellent seul et génial à deux.

**Points Forts :**  
Sept vaisseaux différents.  
Un jeu à deux excellent.  
La nouvelle définition du shoot them up !



## tips TENGAÏ

Lors du choix du personnage, placez-vous sur le mode de sélection aléatoire puis faites : Haut, Haut, Haut, Bas, Bas, Bas et enfin sept fois Haut. Vous pourrez alors jouer avec un personnage caché très puissant.

# Tokyo Wars

NAMCO

86%

Sorte de Cyber Sled quelque peu simplifié aux niveaux des déplacements et des commandes, Tokyo Wars vous invite à conduire un char d'assaut (le pied ! ) et à blaster, à

grande coupe de canons, les véhicules adverses. Dans le jeu, deux équipes de chars se font face : la White Force (tanks blancs) et la Green Force (tanks verts). Deux décors différents peuvent vous servir de champs de bataille : le centre-ville, torbueux et avec plein de bâtiments, ou bien le port, plus dégagé. Les commandes sont simples : vous pouvez avancer, reculer ou bien tourner sur les côtés (le canon suit). Le bouton de tir sert à balancer les bastos gros calibre. Vous pouvez détruire plusieurs éléments de décor et vous amuser, par exemple, à écraser les voitures garées avec vos grosses chenilles. La caisse déformée disparaît ensuite (ça, c'est un peu dommage). Très réussi au niveau de l'ambiance sonore, Tokyo Wars se révèle en fin de compte assez accrocheur. C'est simple, pas prise de tête et quand votre char est détruit, vous avez le droit d'en conduire un autre tout neuf (mais votre adversaire augmente son score ranking, et le gagnant est celui qui a abattu le plus de chars adverses). On en fait assez vite le tour mais, à deux, les affrontements dantesques sont assurés. À voir.

## Points forts :

La simplicité des commandes.  
L'ambiance apocalyptique.



# Nouvelles du Japon

Commençons doucement la présentation des nouveautés japonaises en parlant de Puzzle Bobble 3.

Cette fois encore, le jeu n'innove pas des masses mais deux nouveautés font cependant leur apparition : la présence d'une nouvelle bulle arc-en-ciel (elle prend la couleur de la bulle qui disparaît à côté d'elle) et la possibilité de se servir du plafond pour envoyer des bulles par rebond (les bulles à éliminer peuvent être accro-



Puzzle Bobble 3.



FF 573 Project.

chés aux côtés de l'écran). Plus intéressant, la nouvelle carte Konami, qui porte le nom agressif de Cobra, arrive à point nommé pour concurrencer la carte Model 3 de Sega. Développée en partenariat avec IBM, la Cobra se révèle évidemment très puissante (je vous épargne les détails techniques) et le premier jeu à être développé sur cette carte



Super Car.

Chrysler Dodge Viper, la Ferrari F40, la Mac Laren F1 et la Porsche 911 GT 2. Il y aura évidemment plusieurs circuits qui promettent tous de regorger de détails. Entre autres délires, on aura droit à des effets de brouillard, on verra des avions décoller, plus vrais que nature (le jeu est sponsorisé par la Japan Airlines), des colonnes grecques sur le bord de la route, à côté d'un autel où brûle un feu... Le must reste tout de même la présence d'un énorme coïlése dans lequel vous pouvez entrer, et où évolue un taureau superbe. Bref, Super Car risque de faire un méga-carton et on vous en reparle dès qu'il arrive en France.

Une rubrique réalisée par Chris et Wonder.

# Over the World

Les meilleurs jeux venus

Le monde du jeu vidéo est le monde de la nouveauté et de la nouveauté. En effet, depuis leur naissance, les jeux vidéo ont toujours été une nouveauté. Mais, plus le temps passe, plus les nouveautés sont rares. C'est pourquoi, à l'heure où nous écrivons ces lignes, il est difficile de trouver un jeu vidéo qui ne soit pas une copie d'un jeu existant. Mais, malgré tout, il y a toujours des exceptions. C'est le cas de *Rage Racer*, un jeu de course à l'ancienne qui se distingue par son style et son gameplay.

Le jeu propose un monde ouvert où l'on peut aller où l'on veut. Le jeu est très riche en contenu et propose un gameplay très intéressant. Le jeu est très facile à jouer et propose un gameplay très amusant. Le jeu est très bien conçu et propose un gameplay très intéressant. Le jeu est très facile à jouer et propose un gameplay très amusant. Le jeu est très bien conçu et propose un gameplay très intéressant.



Le jeu propose un monde ouvert où l'on peut aller où l'on veut. Le jeu est très riche en contenu et propose un gameplay très intéressant. Le jeu est très facile à jouer et propose un gameplay très amusant. Le jeu est très bien conçu et propose un gameplay très intéressant.

Le jeu propose un monde ouvert où l'on peut aller où l'on veut. Le jeu est très riche en contenu et propose un gameplay très intéressant. Le jeu est très facile à jouer et propose un gameplay très amusant. Le jeu est très bien conçu et propose un gameplay très intéressant.

PlayStation

# Rage Racer

Le jeu propose un monde ouvert où l'on peut aller où l'on veut. Le jeu est très riche en contenu et propose un gameplay très intéressant. Le jeu est très facile à jouer et propose un gameplay très amusant. Le jeu est très bien conçu et propose un gameplay très intéressant.

Le jeu propose un monde ouvert où l'on peut aller où l'on veut. Le jeu est très riche en contenu et propose un gameplay très intéressant. Le jeu est très facile à jouer et propose un gameplay très amusant. Le jeu est très bien conçu et propose un gameplay très intéressant.

Le jeu propose un monde ouvert où l'on peut aller où l'on veut. Le jeu est très riche en contenu et propose un gameplay très intéressant. Le jeu est très facile à jouer et propose un gameplay très amusant. Le jeu est très bien conçu et propose un gameplay très intéressant.

Le jeu propose un monde ouvert où l'on peut aller où l'on veut. Le jeu est très riche en contenu et propose un gameplay très intéressant. Le jeu est très facile à jouer et propose un gameplay très amusant. Le jeu est très bien conçu et propose un gameplay très intéressant.



Grâce aux progrès, à la fois dans les niveaux de difficulté et dans les circuits, on peut jouer les circuits à l'infini, à l'infini, à l'infini.



Mon moteur monte, le moteur monte vertigineusement, la voiture plongeant à la vitesse d'une brouette.



Il y a la grande tradition de Ridge Racer : le tunnel aux couleurs or. Celui-ci est étroit et plat.



Le détail des éléments de décor bordant la piste est encore plus impressionnant que dans Ridge Racer Revolution.

qui améliore votre véhicule (cinq degrés de performance au total), soit en investissant dans un bolide tout neuf. On peut en compter une dizaine, et chacun a ses très utiles traits sur le plan des caractéristiques (pas de design). Seul défaut : ce n'est pas un jeu. Il faut attendre un temps pour aller chercher (consciemment) à celui-ci. Bien et précis chez PlayStation. Au final, on ne rentre pas un jeu de véhicules et de niveaux de jeu à acheter à ce point. Il faut juste se montrer un peu plus patient... N'importe quelle console récente est capable pour récupérer un jeu qui a écrit son heure de gloire, mais ne marche pas. Il y a trois autres alternatives pour acheter un jeu de course : la plateforme de jeu de la PlayStation, la plateforme de jeu de la Xbox, et la plateforme de jeu de la Nintendo. Les ventes de jeux de course ont chuté de moitié ces dernières années, mais les ventes de jeux de course sont toujours là. Les ventes de jeux de course sont toujours là. Les ventes de jeux de course sont toujours là.

sempres leur comportement. Et c'est un bon à Ridge Racer qui vous parle. Évidemment, l'absence de vitesse est le plus embêtant. Sur ce point, pourtant, on ne se rend pas compte que l'on a une vitesse de pointe de 150 km/h. Ça fait quand même un peu... Les musiques de techno sont à un premier des musiques du jeu, dans les premières années. Les musiques de techno sont à un premier des musiques du jeu, dans les premières années. Les musiques de techno sont à un premier des musiques du jeu, dans les premières années.

est le point de rupture. C'est un jeu de course, car Nintendo a déjà prouvé par le passé qu'il est capable de le faire.

### Miluse



L'absence de vitesse, au point de vue de la difficulté, permet de se tirer la bouille sans problème.

## Rage Racer

date et lieu de sortie  
DISPONIBLE JAPON  
éditeur  
NAMCO  
textes  
ANGLAIS/JAPONAIS  
genre  
COURSE

C'est beau et détaillé. Les voitures sont variées.

Jouabilité étrange. Le jeu à deux a disparu. Pas très original...



In passage dans un petit bois où les arbres assemblent la piste rappelle un peu The Need for Speed.



Après avoir gagné de la vitesse dans la descente, le freinage au niveau de cette épingle ne vous donnera pas de la vitesse maximale.

# Over the World

Les meilleurs jeux étrangers

**A**près avoir vu l'original sur Atari, Mark P. et Steve Kuo ont écrit un jeu qui se joue sur une console à tout autre système exactement à tout premier lieu. Les tests de jeu Nintendo 64. C'est un jeu de course à deux joueurs sur une console à tout autre système exactement à tout premier lieu. Les tests de jeu Nintendo 64. C'est un jeu de course à deux joueurs sur une console à tout autre système exactement à tout premier lieu. Les tests de jeu Nintendo 64.



Le jeu à deux est éblouissant... tellement il est grotesque. Animation sacro-sainte, collisions comiques et intérêts absents.

Le jeu à deux est éblouissant... tellement il est grotesque. Animation sacro-sainte, collisions comiques et intérêts absents.



Ce que l'on ne peut admirer sous le nom de Cruis'n USA, ce sont les talents d'une équipe graphique qui tirent tout.

Il s'agit de l'un des jeux les plus amusants de l'année. Non seulement le jeu est amusant, mais il est aussi très amusant. Les voitures sont toutes et le jeu est amusant. Les voitures sont toutes et le jeu est amusant.

## Cruis'n USA

date et lieu de sortie  
DISPO USA  
éditeur  
NINTENDO  
toutes  
ANGLAIS  
genre  
COURSE

On cherche encore !

Le jeu est en vente libre aux États-Unis.

# Cruis'n USA

## Nintendo 64

Jeux sur Nintendo 64, dans une ville à tout autre système exactement à tout premier lieu. Les tests de jeu Nintendo 64.

Jeux sur Nintendo 64, dans une ville à tout autre système exactement à tout premier lieu. Les tests de jeu Nintendo 64.

Jeux sur Nintendo 64, dans une ville à tout autre système exactement à tout premier lieu. Les tests de jeu Nintendo 64.

Jeux sur Nintendo 64, dans une ville à tout autre système exactement à tout premier lieu. Les tests de jeu Nintendo 64.

Milouse



On pourrait penser à la vue de certaines photos que le jeu est techniquement réussi. Gravement...



La vue intérieure permet d'admirer les pare-chocs arrière d'autres bolides, plutôt jolis, il faut le reconnaître.



DYNAMIC  
VISION

CAPCOM™

# STREET FIGHTER II



EN VENTE



BIENTÔT



BIENTÔT

3 EPISODES par  
cassette (15 minutes)  
mini-poster cadeau  
Exceptionnel  
prix public conseillé  
129 F TTC

© 1991 CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED. IMPORTED BY DYNAMIC VISION, INC. 10000 WILSON AVENUE, SUITE 100, BELLFLOWER, CA 91706, U.S.A. - TEL: (714) 805-8888

# Over the World

**C**ontinuellement à ce jour, il n'en avait jamais été dit de la vie des mises à l'ajour. Super Puzzle Fighter II X fait à la fois. Les huit personnages que vous pouvez incarner ici (ils n'ont pas de caractéristiques particulières) sont respectivement Tetsu, le Scout Fighter (Ryu, Ken, Sakami et Chun-Li) et le Donkotsuki (Dhalsim, La'Le, Felicia et M. Bison). Les titres Capcom. Le jeu est installé sur un cartouche dans lequel il y a un jeu de cartes. Les pièces de différentes couleurs, à récupérer

les y faire pour ensuite les faire disparaître en utilisant des options variées qui leur sont attribuées. Je m'explique. Vous récupérez les pièces diamantes rouges, jaunes, vertes, etc., tout en passant bien. Vous devez ensuite les faire disparaître en remplissant les petites cases qui se trouvent à côté de vous. Le but, c'est que vous n'avez pas de temps. C'est même le but du jeu. Pour ce faire, il faut que l'ennemi vous touche une fois. Vous avez une vie qui se remplit de pièces de différentes couleurs. Si vous êtes touché, vous perdez une vie. Si vous êtes touché deux fois, vous êtes éliminé. C'est simple, mais ça demande de la réflexion.



Donkotsuki, le héros principal du jeu. Il est un peu plus fort que les autres personnages et peut utiliser des attaques spéciales.

après avoir fait disparaître une série de briques, celle-ci est remplacée par une série de briques de couleur différente. C'est ainsi que vous pouvez faire disparaître les briques de couleur différente. C'est simple, mais ça demande de la réflexion. Le jeu est très amusant et très addictif. Il est parfait pour les fans de Super Puzzle Fighter II X et pour ceux qui aiment les jeux de réflexion.

## Super Puzzle Fighter II X

date et lieu de sortie

DISPO JAPON

éditeur

CAPCOM

testes

JAPONAIS

genre

TETRIS-LIKE

C'est mignon et bien fait.

Il y a pas mal de modes différents.

Décidément, Capcom ne sait plus quoi inventer pour nous pondre des Street Fighter !

Saturn

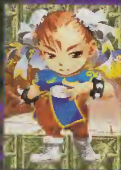
# Super Puzzle Fighter II X



Et une super attaque pour achever son adversaire, une ! Chun-Li n'est franchement pas commode.

humain ou la console — une série de briques numérotées. À côté de ces briques, il y a un chiffre (de 0 à 9) et le chiffre qui est à côté de ces briques, c'est le chiffre qui est à côté de ces briques. C'est simple, mais ça demande de la réflexion. Le jeu est très amusant et très addictif. Il est parfait pour les fans de Super Puzzle Fighter II X et pour ceux qui aiment les jeux de réflexion.

est, ça va être un jeu de réflexion. C'est simple, mais ça demande de la réflexion. Le jeu est très amusant et très addictif. Il est parfait pour les fans de Super Puzzle Fighter II X et pour ceux qui aiment les jeux de réflexion.



# Si tu préfères payer plus cher, tourne la page...



**La solution pour acheter les Jeux moins chers**



Offre valable jusqu'au 30/04/97

**Et en plus... 2 Cadeaux de bienvenue!**

**1<sup>er</sup> Cadeau**  
Une superbe  
K7 vidéo Cartoons



**2<sup>e</sup> Cadeau**  
Un cadeau surprise  
Si tu réponds  
dans les 6 jours.



- Accès à des centaines de collections gratuites.
- Aucune obligation de paiement immédiat ou mensuel.
- Un Catalogue Européen gratuit chaque trimestre.
- Des CADEAUX, en cadeau des livres, films et CD.
- Un Choix Exceptionnel et à prix réduits de jeux vidéo, logiciels, films, CD, livres, jeux de société, etc.
- Toute la collection française et tous les "Best Sellers" américains!
- Une Garantie d'achat sans risque. Au défaut, on t'offre le jeu ou le logiciel. 100% de remboursement sans frais.
- Une livraison en plus rapide que chez les autres.
- Un service à la clientèle par téléphone, de 9h à 19h, 7 jours sur 7.
- Un service de livraison par avion, plus rapide que les autres.



## BON D'ESSAI GRATUIT

À retourner dès aujourd'hui à : CLUB EUROPEEN DU CD-ROM, 88 Rue d'Enghien RP 404, 75470 Paris Cedex 13

Voici les 3 JEUX que je choisis :

N° _____	N° _____	N° _____
----------	----------	----------

Je possède un :  Saturn  PSX  PC

Je possède également un :  Win95  PC  MAC

3<sup>e</sup> Cadeaux :  Vidéo  K7  Livre

2<sup>e</sup> Cadeaux :  Vidéo  K7  Livre

Je suis né(e) le : \_\_\_\_\_ à \_\_\_\_\_

Je réside à : \_\_\_\_\_

Code Postal : \_\_\_\_\_ Ville : \_\_\_\_\_

Nom : \_\_\_\_\_ Prénoms : \_\_\_\_\_

Voie : \_\_\_\_\_

Adresse : \_\_\_\_\_

Code Postal : \_\_\_\_\_ Ville : \_\_\_\_\_

Date : \_\_\_\_\_

Signature obligée

**DISPONIBLES : Tous les jeux pour Saturn et PlayStation**

**Le Club par Minitel et par Téléphone**

08-36-37-05-95

3165

## Déchire ici



08 36 68 77 33

Gagnez plein de cadeaux  
Quiz Manga Player

Les lots  
15 mangas  
Magic Knight  
Rayearth  
vol. 1  
15 mangas  
Rampou  
vol. 1

Édition française  
Clump  
Magic Knight  
Rayearth  
Vol. 1



Édition française  
Scénario de  
Kazuo Ishiguro  
RANPOU  
RANPOU,  
gentil génie  
ou mauvais  
démon ?  
LE GÉNIE  
AU POING  
D'ACIER  
RANPOU  
Shueisha  
Tokusaku Ohtsuka  
Goumei Sando  
COLLECTION



MANGA  
Player  
COLLECTION







**P**remier jeu de combat de Square, Tobal étonne d'abord, puis force l'admiration et le respect.

On pensait ce jeu remarquable surtout en raison de la notoriété de son designer, Akira Toriyama, mais c'était sans compter sur le professionnalisme et le talent de Square, une équipe ad hoc, qui nous propose une véritable merveille. L'année commence bien...

# TOBAL No.1

Dossier réalisé par Chris,  
qui s'est fait plaisir.  
Maquette : Tintin





## Le test !

**E**n guise d'introduction, nous émettrons d'abord une mise en garde : ne vous fiez pas, s'il vous plaît, aux photos qui illustrent ces pages pour arrêter votre avis sur Tobal.

L'aspect polygonal très prononcé des personnages et leur look parfois un peu curieux suscitent quelques réserves, c'est vrai, mais je peux vous assurer que ce n'est pas ça le plus important. Il serait en tout cas dom-



mage que vous fassiez un blocage là-dessus. Apparemment assez simple, et ce que ce soit visuellement ou au niveau des options qu'il pro-

pose, Tobal fait penser — osons une métaphore anthropomorphe ! — à ces personnes auxquelles on ne fait pas attention dans un premier temps, ou alors si peu, puis qui finissent par vous subjuguier par leurs qualités intrinsèques. Il suffit de se donner la peine de gratter le vernis qui dissimule l'or...

À l'instar de Sega et de son VF2, sur Saturn, Tobal utilise le mode haute résolution de la PlayStation. Résultat : des graphismes d'une « propreté » sidérante avec des couleurs et des ombrés absolument superbes, où le moindre

polygone semble lustré comme un sou neuf.

### UNE BONNE RÉSOLUTION

Visuellement tout est simple dans Tobal. Les décors des différents stages sont loin d'être surchargés et en même temps ils possèdent un cachet bien particulier. Celui de Mary ou de Gren, en plein air, symbolisent l'espace et la liberté, par exemple. Celui de Ill est plus étouffant. Vous vous retrouvez dans une pièce aux dimensions réduites et même si le ring conserve toujours la même taille, on a tout de même l'impression d'avoir un peu moins de place. C'est amusant.

Questions options, Tobal fait dans l'essentiel. Ici, pas de chichi. Vous avez droit à un mode Tournoi



Le Replay vous permet de revoir, au ralenti, la dernière action réalisée en combat. C'est parfois cocasse !



(attention, il n'y a pas de fin quand vous terminez avec un boss !), un mode Versus et à quelques options bien pratiques, dont une permet de jouer en Practice. Enfin il reste le mode Quest, très important, dont nous vous parlons en détail un peu plus loin dans ce dossier.

Lorsqu'on découvre pour la première fois le panel de personnages disponibles dans Tobal, on se dit que bon, huit personnages, ce n'est quand même pas terriblement folichon ! Néanmoins, on finit par se rendre compte,

## Pour contrer une projection



Il est possible de contrer la plupart des projections en appuyant à un moment donné sur Garde + Carré. Cela vous permet soit de vous dégager, soit d'attraper votre adversaire à votre tour. Pour trouver le moment exact où vous devez appuyer — c'est extrêmement précis —, allez en Practice et effectuez les projections qui vous intéressent. L'option Nage Nuke affiche « OK » dès qu'il est possible de se dégager. Ensuite, il ne reste plus qu'à vous entraîner avec un copain en versus. Si vous n'y arrivez pas, ne désespérez pas, c'est une simple question de timing.



Udan est un personnage très aérien capable des acrobaties les plus sidérantes. J'aime.

un peu plus tard, que l'on peut en sélectionner encore quatre (voir le Quest mode, toujours), et on se tance intérieurement d'avoir eu, a priori, de mauvaises pensées.

La grande majorité des joueurs choisissent de se lancer, la première fois, avec Chuji, Gren ou Epon (dans cet ordre de préférence). Ce sont les trois personnages les plus « classiques » du jeu et il est normal que l'on se rabatte d'abord sur eux.

Les parties aidant, on finit tout de même par s'intéresser davantage à des combattants plus atypiques : Ill, le gros monstre rose qui vous fouette avec sa queue, ou Horn, le robot, capable de faire pivoter son torse sur 360°, etc. Ils se révèlent en fin de compte

assez attachants. Les façons de combattre de tous ces persos sont assez différentes mais elles ont un point commun : elles sont toutes servies par une animation d'un réalisme époustouflant. C'est d'ailleurs là une des principales qualités du jeu. Autre sujet d'étonnement

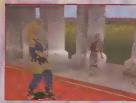
concernant Tobal, la simplicité de la prise en main.

### TECHNIQUE ET SIMPLE À LA FOIS

Sitôt compris le rôle assumé par les différents boutons — trois d'entre eux servent à donner des coups ; L1 sert de saut,

## Remise de trophées

Lorsque vous terminez le tournoi avec un perso — là, j'ai pris Mary parce que peu de gens se donnent la peine de jouer avec, le pauvre —, Udan vous accueille et vous remet un trophée Molmoran. Les scènes diffèrent très légèrement selon les persos, mais on aurait pu tout de même s'attendre à mieux. Enfin bon, c'est là un des rares « défauts » du jeu.





Avec sa projection en roulade arrière, Fai est le roi des ring out. Il roule sur plusieurs mètres et a toutes les chances de vous faire sortir. Attention !



Si vous réussissez à attraper Ill, réagissez vite pour le balancer, sinon c'est lui qui prend l'avantage.

R1 de garde (associé aux boutons de frappe, il permet en plus de sortir d'autres coups et autorise les projections) — on peut déjà commencer à s'amuser et à essayer de trouver des enchaînements. Les réflexes de protection sur les coups donnés sont ici extrêmement bien gérés. Par exemple, si vous réagissez instinctivement sur une balayette, vous appuyez sur garde tout en vous baissant, et même si votre personnage n'est pas complète-

ment accroupi, il encaisse le coup en étant simplement un peu déséquilibré. Ce système de déséquilibre, qui voit les combattants tituber, puis se reprendre, apporte la touche de réalisme en plus que l'on ne trouve pas ailleurs. Et c'est impressionnant.

Si Tobal est relativement simple d'accès, il n'en reste pas moins extrêmement technique. Tous ceux qui se donneront la peine d'essayer de maîtriser le mieux possible leur personnage vont se

rendre compte que celui-ci possède tout un tas de variantes sur certains coups ou enchaînements. Ceci permet, à plus haut niveau, de tenter des feintes pour essayer de toucher un adversaire humain qui vous connaît bien. Reste enfin le système de chopes, inédit, auquel nous consacrons également une page entière un peu plus loin. Il le mérite bien.

Vous l'avez compris : je ne saurais tarir d'éloges sur Tobal. Depuis VF2 (et VF3 arcade), je ne m'étais encore jamais autant éclaté avec un jeu de combat en 3D. Pour peu que vous ayez la chance de vous y mettre avec des amis et que vous vous preniez au jeu des records, en mode Quest, je vous promets que le CD risque de faire

chauffer, durant de longues semaines, le lecteur de votre PlayStation. Un grand titre, vraiment.

Christobal

## en résumé

**Tobal est une merveille qui ne dévoile tous ses secrets qu'après de longues parties. Un jeu superbement technique qui fera le bonheur des initiés.**

97%

**TOBAL NO. 1**

PlayStation

éditeur

SONY

textes

ANGLAIS

genre

COMBAT

joueur(s)

1 OU 2

sauvegarde

OUI (RECORDS)

continue

OUI (SAUF OUEST)

difficulté

VARIABLE

durée de vie

EXCELLENTE

prix

A B C D E F

90

PLAYER FUN

98%

## GRAPHISME

Le côté polygonal des persos peut gêner, mais c'est un parti pris réussi.

93%

## ANIMATION

Pas un seul jeu de baston 3D n'est aussi bien animé ! Dommage que la version française soit plus lente que son homologue jap.

99%

## SON

Sons propres et efficaces, musiques entraînantes... Une ambiance impeccable.

92%

## JOUABILITÉ

Les commandes sont simples, les coups sortent tout seuls... On frise la perfection.

97%



Le saut, souvent assez peu utilisé, se révèle très pratique une fois qu'on a l'habitude de s'en servir.



## LES HUIT PERSOS DE BASE

### CHUJI

Chuji est le héros officiel de Tobal (au même titre que Ryu dans Street, Akira dans Virtua Fighter, etc.). Assez complet, il dispose notamment de plusieurs coups très puissants qui vous éjectent vers l'avant ou le côté. Idéal pour les ring out.



Bas + Gordo. Relâcher Carré, Carré. Idéal pour « semoriser » un adversaire au corps à corps.



Droite + Carré. Un coup de poing surprenant qui vous envoie valser sur le côté.



Triangle, Triangle, Carré. Un enchaînement de trois coups de poing. Si le dernier touche, il vous éjecte loin vers l'avant.



Goushe, Goushe + Carré, X, X. Un puissant pirouette arrière et un double brulage. C'est surprenant souvent.



Droite, Droite + Carré, Carré. Idéal. Appuyer deux coups de pied qui « remontent » vous pouvez finir un brulage (X) au lieu du poing.



Goushe + Carré Dragon Punch. Vous pouvez appuyer deux ou trois fois sur Carré, ou finir avec un brulage (X) au dernier moment.

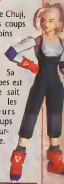


### FEI

Ce vieux keupon un peu délirant est devenu, au fil des parties, un de mes personnages fétiches. Ses feintes sont nombreuses, ses projections « tourbillantes » et en plus, il possède un contre. Un petit vieux qui peut donner pas mal de fil à retordre.

### EPON

Pendant féminin de Chuji, Epon possède des coups en général moins puissants, handicap qu'elle compense par une plus grande rapidité. Sa technique de jambes est admirable et elle sait varier les hauteurs de coups pour surprendre.



Goushe + Gordo + Carré. Certains persos du Tobal possèdent un contre. Difficile à finir mais très utile.



Triangle, Carré, X. Epon frappe fort à toute hauteur d'effort et au bon moment, ses vents et ses jambes.



Triangle, Triangle, Carré, Carré. Lancer. Une série de deux et Epon, si on peut dire, le double coup de pied, à la fin, surprend souvent.



Triangle, X, X, Triangle. Un coup de poing, deux petits coups de pied viciés et un dernier coup de poing pour terminer.



Droite, Droite + Triangle (3 fois). Vous pouvez finir un brulage (X) à la place du dernier coup de poing.



Carré + X, Carré (3 fois). Il se retourne et vous frappe avec sa queue. Protégez-vous avant d'être projeté derrière.

### ILL

Ce gros monstre rose très primitif est assez amusant. Avec sa longue queue, il peut vous tenir à distance mais en contre-partie, vous pouvez l'attraper. À l'instar d'Oliem, il possède une technique d'enchaînements de poings très développée et il peut mettre le pressing sans problème.



## GREN

Autre combattant très efficace, Gren est un perso qui rencontre beaucoup de succès. Il volerait presque la vedette à Chuiji. Très fort en enchaînement, il se sert de façon égale de ses jambes et de ses poings. Un killer redoutable.



Gauche + Carré / Droite. Un coup de poing puissant mais long à préparer. Vous pouvez en essayer un plus rapide : un falciot. Gauche + Carré / Bas.



Gauche, Gauche + Carré, X, Carré. Un coup de pied qui râte, un hollogage et un saut périlleux. Trois coups indépendants. Trois chances de toucher.



Gauche, Gauche + Carré, Carré. Un double coup de pied très puissant qui râte l'adversaire contre le sol.

## HOM

Ce robot aux réactions somme toute très humaines a été l'élieve de Fel. On reconnaît un peu dans sa façon de combattre certains coups du vieux maître. Il y ajoute simplement un côté « houla hoop » délirant et quelques enchaînements « infinis » assez marrants.



Bas + Haut + Gauche. Glissé. À utiliser que pour délimiter ou pour pousser que l'on est vraiment mauvais joueur.



Triangle + Carré, Carré, Triangle, Carré, Triangle, etc. Un enchaînement de coups de pied sans un finissant.



Triangle, Triangle, Carré, Carré. Chaque enchaînement de coup de poing. Les deux premiers passent en combo, puis les autres.

## MARY

La grosse Marie — ce n'est pas très affectueux, mais bon — possède une technique simple lorsqu'un adversaire se trouve devant elle : elle rentre dedans. Elle a à sa disposition tout un tas de coups qui autorisent les ring out et ses projections font souvent très mal. Attention !



Droite + X, Carré, Triangle. Un enchaînement qui frappe à trois hauteurs, de bas en haut. Surprenant.



Droite, Droite + Triangle / Droite, Droite + Carré / Gauche + Carré. Trois coups très puissants qui font sortir l'adversaire sur plusieurs mètres. Il vaut mieux ne pas le trouver près du bord du ring.



Gauche + Carré (3 fois). Deux coups de poing, un appercu et un coup qui râte vers le sol. Ici pas de combo, mais Olliers met la pression.

## OLIEMS

Ce sympathique poulet, sans doute échappé d'un restaurant KFC, possède une technique de coups de poing assez ahurissante. Dans ce domaine, il enchaîne les coups plus vite que quiconque.

De plus, il possède quelques bonnes projections.



Gauche + Triangle (3 fois). Un enchaînement de plusieurs coups de poing rapides qui se termine par un envoi.



Gauche + Triangle (3 fois), Carré, Carré. Enchaînement de coups de poing (les trois premiers passent en combo, puis les deux suivants) qui se termine sur un envoi et un coup de pied.



## QUEST MODE : UN JEU DANS LE JEU

**E**n plus des modes Versus et Tournoi, classiques, Tobal propose un mode inédit où vous déambulez dans des labyrinthes de couloirs. Cinq endroits différents vous attendent. À chacun correspond un niveau de difficulté et une surprise. Voici, présenté sommairement sur ces deux pages, ce qui vous attend.

### LABYRINTHE PRACTICE

Le Practice, extrêmement simple, vous sert à deux choses : apprendre les mouvements de base utiles en Quest mode, et enlever les grilles de protection qui bloquent l'entrée des autres labyrinthes (dans lesquels vous ne pouvez pas entrer tant que vous n'avez pas terminé le Practice). Une balade de santé, donc, que l'on peut terminer en moins de cinquante secondes avec de l'entraînement.



### LES TEMPS DE RÉFÉRENCE

Pour tous ceux qui ont envie d'essayer de battre des records sur les différents modes que propose Tobal, voici quelques temps personnels réalisés par mon pote Terry et moi-même. Certains sont très chauds — le Practice ou l'Udan's Dungeon, par exemple — d'autres peuvent être améliorés plus facilement... Tout cela vous fournira une base. Je ne vous donne pas les temps japonais pour éviter les morts par pendaison !

Tournament Time Ranking : 1'13"12 (Gren) - Chris

Practice mode : 48"32" (Gren) - Chris

Episode 1 : 2'38"25 (Chuji) - Terry

Episode 2 : 3'40"34 (Chuji) - Terry

Episode 3 : 5'36"71 (Chuji) - Terry

Udan's Dungeon : 830 F, 321 molmoran (Chuji) - Terry

TOURNAMENT TIME RANKING			
1ST	1'13"12	GREN	CHRIS
2ND	1'13"12	GREN	CHRIS
3RD	1'13"12	GREN	CHRIS
4TH	1'13"12	GREN	CHRIS



### LABYRINTHE ÉPISODE 1

En terminant ce labyrinthe où les premières difficultés vous attendent, vous ajoutez Nork, le premier des trois boss, à la palette des personnages sélectionnables. Vous remarquerez que d'immense, sa taille est devenue beaucoup plus raisonnable. C'est pour cette raison qu'il s'appelle désormais Snork (Small Nork). Doté d'un look complètement délirant, ce personnage possède une technique de coups de poing assez remarquable. Son jeu de jambes, en revanche, est quasi nul.



Ah ! un petit truc : vous pouvez sauter au-dessus de certaines flammes (saut + X) pour éviter les combats.



## LABYRINTHE ÉPISODE 2

Ici, les choses se corsent, et il faut commencer à être un peu attentif. Vous allez faire la connaissance des mammoth, des troncs

d'arbre qui vous fauchent les jambes... Pas de difficulté insurmontable, mais bon, quand même. En terminant ce niveau,

vous gagnez Mufu, le deuxième boss. Contrairement à Snork, Mufu possède un jeu de jambes très efficace. Sa morphologie

spéciale (bouh, il est pas beau !) font que peu de joueurs se donnent la peine de le choisir, mais il se révèle assez intéressant.

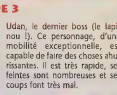
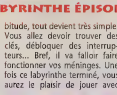
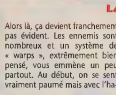


## LABYRINTHE ÉPISODE 3

Alors là, ça devient franchement pas évident. Les ennemis sont nombreux et un système de « warps », extrêmement bien pensé, vous emmène un peu partout. Au début, on se sent vraiment paumé mais avec l'ha-

bitude, tout devient très simple. Vous allez devoir trouver des clés, débloquer des interrupteurs... Bref, il va falloir faire fonctionner vos méninges. Une fois ce labyrinthe terminé, vous aurez le plaisir de jouer avec

Udan, le dernier boss (le lapinou !). Ce personnage, d'une mobilité exceptionnelle, est capable de faire des choses ahurissantes. Il est très rapide, ses feintes sont nombreuses et ses coups font très mal.



## UDAN'S DUNGEON

Autant vous prévenir : les labyrinthes précédents font figure d'endroits totalement dénués de dangers comparés au donjon d'Udan. Pour oser s'aventurer dans ses couloirs, il faut non seulement être fort, mais en plus avoir de la chance. Trente niveaux

vous attendent. Contrairement aux autres labyrinthes, la topographie des lieux change d'une partie à l'autre. Il est donc impossible de dresser un plan des lieux. Plus vous vous enfoncerez dans les profondeurs de ce donjon, plus vous rencontrerez de créatures

dangereuses. Pour vous en sortir, vous devrez utiliser tous les objets et services mis à votre disposition de la manière la plus efficace possible (voir page suivante). N'oubliez pas que, en mode Quest, vous n'avez pas de continue. Si vous succombez aux assauts d'un

ennemi au 29<sup>e</sup> niveau par exemple, vous n'aurez plus qu'à tout recommencer depuis le début. Si vous réussissez à aller au bout de ce voyage en enfer, vous aurez la surprise de tomber sur un personnage inédit : Tonyama, tel qu'il se dessine dans ses mangas. Sympa !





# COMMENT SURVIVRE DANS LE DONJON D'UDAN ?

Ça, c'est une bonne question ! Il y a en effet tout un tas de petits trucs à savoir. D'abord une règle de base.

Les potions que vous ramassez pour la première fois peuvent contenir n'importe quoi (ne vous fiez pas à leur couleur, d'une partie à l'autre, leur contenu change). Pour savoir ce qu'il y a dedans, deux solutions : soit vous la buvez, soit vous la lancez sur un ennemi. Une fois que vous aurez découvert à quoi sert une potion, vous saurez la reconnaître. L'avantage de boire une potion, c'est que si elle se révèle bénéfique, vous pourrez laisser libre cours à votre joie, mais dans le cas contraire, vous risquez de vous sentir très mal ! Je vous conseille de prendre le risque de boire toutes les potions que vous trouvez durant les premiers niveaux du donjon, histoire de trouver, surtout, la potion de poison et celle de dynamite. Voici maintenant le détail des objets et services que vous pouvez trouver dans ce donjon, avec leurs explications. Bon courage.

## Objet 1 : Marque « achat d'objets »



Lorsque vous passez sur ce signe rose, sur le sol, vous gagnez un objet de façon aléatoire, mais cinq molmorans (les petits cristaux que vous trouvez un peu partout) sont déduits de votre score. Vous pouvez récupérer jusqu'à trois objets de cette façon.

## Objet 2 : Marque « échange molmorans »



Balances un objet qui ne vous sert pas sur cette marque. Son équivalent en molmorans vous sera donné. Vous pouvez échanger trois objets de cette façon.

## Objet 3 : Marque « cœur »



Lorsque vous passez sur ce signe avec votre barre d'énergie remplie, vous vous retrouvez à un point de vie mais gagnez, dans le même temps, une vie supplémentaire.

## Objet 4 : Petit pain, pain, fromage



Ces trois aliments vous redonnent « un peu d'énergie ».

## Objet 5 : Viande « attack up »

Augmente votre énergie ainsi que votre potentiel d'attaque.



## Objet 6 : Viande « defense up »



Augmente votre énergie et potentiel de défense, à la condition que votre barre d'énergie soit remplie !

## Objet 7 : Cherry



Booste le perso pendant 20 secondes. Très efficace.

## Objet 8 : Balance



Double le pouvoir d'un objet. Très utile avec la viande « defense up » ou la potion dynamite.

## Objet 9 : Lanterne



Permet de voir le plan d'un niveau sans l'avoir exploré.

## Objet 10 : Cristal



En le balançant sur une marque « échange molmorans », vous gagnez un maximum de cristaux. Faites vite, plus vous attendez, plus le cristal se rétrécit.

## Objet 11 : Tête de mort



Balances-la sur un ennemi pour lui retirer des points de vie.

## Objet 12 : Pot



Vous pouvez mettre plusieurs objets à l'intérieur. Balancez-le pour le casser et récupérer les objets.

## Objet 13 : Livre



Il se trouve au 9<sup>e</sup> sous-sol et vous sert à deviner quel

ennemi se cache dans une flamme et vous permet de reconnaître les potions même lorsque vous ne les avez pas encore bues. Un objet utile mais qui ne fonctionne pas toujours.

## Objet 14 : Bonbonne



Lancez-la par terre pour faire apparaître une marque « achat objets ».

## Objet 15 : Potions



## Life max. up

Augmente la capacité de votre barre d'énergie jusqu'à 512 points de vie.

## Life up

Redonne de l'énergie.

## Dynamite

Booste votre personnage une minute.

## Life max. down et Life down

Le contraire des autres.

## Poison

Celui qui l'avale n'a plus qu'un point de vie. Utile contre les boss.

Voilà, à présent, vous en savez suffisamment pour essayer de récupérer le Toriyama robot. Alors, bon courage !



## LA PRISE DE BASE

G + Carré ou ↓, G + Carré



# LE SYSTÈME DE PROJECTIONS

S'il y a bien un aspect de jeu dans lequel Tobal innove, c'est bien celui des projections. Voilà encore le genre de petit « détail » qui fait vraiment la différence. Assez compliqué au début, ce nouveau système s'avère finalement assez naturel et réussir à le maîtriser procure de grandes satisfactions. Entraînez-vous ! (abréviation utilisée : G = garde).

## LES CONTRES

Carré ou Triangle ou X



Votre adversaire peut se dégaizer et vous frapper.

← ←



Votre adversaire se dégaize. Pour le rattraper, faites deux fois J'arrête.

G + Carré



Votre adversaire réalise votre projection et en effectue une lui-même.

## LES POSSIBILITÉS OFFENSIVES

→ → ↑ ↑ ↓ ↓ ← ←



Très important : la possibilité que vous avez de « bilader » votre adversaire.

G + Carré



La projection de base qui possède votre perso. Très utilisée.

→ ←



Cet mouvement vous permet de placer votre adversaire dos à vous.

Triangle, Carré ou X



Vous pouvez frapper votre adversaire. Mais il a la possibilité de se protéger.

## LES PROJECTIONS SUR DÉPLACEMENT

G + Carré après ↑ ↑ ou ↓ ↓



Après un déplacement sur le côté, vous pouvez voler votre adversaire.

G + Carré après → → ou ← ←



De nouvelles projections apparaissent après un déplacement avant ou arrière.

← G + carré après → → ou ← ←



Essai de nouvelles projections, souvent originales et efficaces.

## LA PRISE SUR LE CÔTÉ

Triangle, Carré ou X



Pour donner un coup de poing. Votre adversaire peut se protéger.

G + Carré



G + Carré



Selon les perso et la position droite ou gauche, les prises changent.

## LA PRISE DE DOS

Triangle, Carré ou X



Pour donner un coup de pied. Votre adversaire peut se protéger.

G + Carré



G + Carré



Pour effectuer un roulement. Votre adversaire peut tenter un contre, G + Carré.

# complétez votre collection !



**50 Janvier 96**  
**Dessins** : Virtual Fighter 2  
**Tests** : G4, Super Rally  
**Trucs** : Finalizer, Run-Hall 2  
**Visuels** : Capcom Oroden 3, FC-Com  
**Trucs** : Univers Galacta Attack, Big  
**Dr** : Trapper Under-Gate  
**OTW** : Ridge Racer Revolution, Tah  
**en Jeu** : 2 Dragon Ball Z, 4 Men-A  
**4** : 2 Super Soccer Gps X, Japon  
**en Jeu** : Shock CD  
**Plans et Astuces** : Light Crusader  
**Contes** : Manga Player Digest



**51 Février 96**  
**Dessins** : Dragon Quest IV, 2012  
**Tests** : X-Men, NBA In The Zone  
**Informations** : Animaparc, Eggs, Road  
**Rails** : Sim City 2000  
**OTW** : Tomahawk 2, Color  
**Book 2**, Per Endet de Sales Zens,  
**Street Fighter Zero**, Demus,  
**Quelques**  
**Plans et Astuces**  
**Virtual Fighter 2**



**52 mars 96**  
**Dessins** : Dragon Ball et RPG  
**Tests** : J. D'Assolonte, La Horde  
**Desserts**, Gux, Fated Fury, Kall  
**Book**, Smash of Hero Z, Action  
**Get**, Worme  
**OTW** : Toy Story, Horrid Owl  
**Roasting**, Rantier, SideWinder,  
**Rumblers**, Iron, Gahoo, Sub-Cent,  
**Worme**  
**Plans et Astuces**  
**Virtual Fighter 2**  
**Contes** : Manga Player Digest



**53 avril 96**  
**Dessins** : Les covers de Jumpage  
**Jeux** : plusieurs  
**Tests** : Toy Story, Planes  
**Eliminal**  
**PSX** : Wing Commander II PSX,  
**The Need** for Speed PSX, Magic  
**Crystals** PSX/Saturn  
**OTW** : Super Mario RPG SFC,  
**Baron**, 2, Laguna SFC, Namuro,  
**Hunter**, Saturn, Alone 3, Saturn  
**Plans et Astuces** : Mystaria (2)  
**Contes** : NBA Basketball Conts



**54 mai 96**  
**Dessins** : Special Facts  
**Tests** : SF Alpha, Planes  
**Design**, Zens, Kirby Circus Course  
**Highs**, Adventure, Ridge Racer  
**Revolution**, Tron 2, Tiger  
**Adventure** de Lolo 2  
**OTW** : Tekken 2, Lode Runner: King  
**of Fighters 95**, D22, Hyper  
**Dimension**, Dragon Q, Dragon Force  
**Plans et Astuces** : Mystaria (2)  
**Contes** : autocollants Sony



**55 juin 96**  
**Dessins** : Formide pour jouer  
**Special** : série E3  
**Tests** : Fable et Black Pb  
**Art of Fighting 2**, Street Fighter  
**3000**, Sig Hubs, Baseball  
**OTW** : Jumping Flash 2, Le trè  
**sur secret** : de Lantz, The Le  
**Miracle** de Saint-Etienne, Don  
**Pack**  
**Plans et Astuces** : Mystaria (1)  
**(16)**



**56 juillet/août 96**  
**Dessins** : JD  
**Tests** : Truck and Field, Resident  
**Dial**, Battle Arena, Yoshihaku 2,  
**Adventure** : Hiding  
**OTW** : Motor Soccer GP 2  
**Sword** and Sorcery  
**Dragon** Ball Z, Iron Storm  
**Backstage** : Williams  
**Plans et Astuces** : Special  
**Basiton**  
**Contes** : Manga Player Digest



**57 septembre 96**  
**Dessins** : Ninja-Tennis 20  
**Tests** : Formula One, Time  
**Commande** : Gung-Ho, Ashrite,  
**Kings**, Casper, Meta Killers, The  
**Nick**, NBA, Victor  
**OTW** : PlayStation 4, Virtua  
**Fighter** Kids, Bombommen, Tobal  
**n° 7**, Sorikens 1949  
**Plans et Astuces** : Resident Evil  
**Onlens**, Corte Dragon Ball  
**Dimension**



**58 octobre 96**  
**Dessins** : Enlaidi, Formule One,  
**Reportage** : Annule, Japon  
**Tests** : Tekken 2, Burning Road,  
**WipeOut 2000**, Die Hard  
**Trilogy**, VJ Kids, Superhero  
**Racers**, Myst, Fated Doom  
**OTW** : Gint, Soccer, SF Zens 2,  
**Luffy**, 8, Over Blood  
**Plans et Astuces** : Blazing  
**Dragons** (7<sup>e</sup> partie)  
**Contes** : 5 stickers Manga



**59 novembre 96**  
**Dessins** : Uniqui Ball 2, Le Box  
**Tests** : Green Berets, Tamb-Ra  
**der**, D-Dragon, KSP 96  
**OTW** : Ninja Force 64, Street-Cross  
**Tennis**, Sports Fans, SF, Total Play  
**Roll-Ball**  
**Plans et Astuces** : Blazing Dragons  
**20** sur 20, 2ème Commande (7<sup>e</sup> partie)  
**Chivali** : 1 High Crash, 2000  
**les** Text, Castle 97, les Strikers  
**Nip/Soc** : 3087



**60 décembre 96**  
**Dessins** : Doree Me, Embrouillon  
**Walter**, NBA, Jim, Evolone, JD 2  
**Command** & Conquer SF Alpha 2,  
**800** de Luce, Pda 371  
**OTW** : Nihilis, Hearts, Egoist, Giga  
**2**, Lunar, Ars-Vid-Land, 1, 2, 3, 4, 5, 6,  
**7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20**  
**Plans et Astuces** : Time Command  
**de 20 parties**  
**Guides** : 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20  
**Externe** des Beethoven CDs



**61**  
**Hors-série** : étudiants et n°5  
**Lire** : jeux PlayStation,  
**octobre/novembre 95**,  
**un magazine** + 1K7 Vedio  
**Dessins** : Special Japan, plusieurs  
**articles** de Kyo Futaba et des  
**premier** : octaviers de jeu,  
**Tests** : Ridge Racer Battle, Arma  
**Trainers**, WipeOut, Kyrin,  
**Directeurs** : Derby, Jumping Flash  
**La K7 Vedio** : conseils de jeu, des  
**musique** : magis de synthèse

Bon de commande à découper ou à photocopier et à renvoyer à : **311 - Anciens numéros PO - BP4 - 60700 Sacy-le-Grand**  
 Tél. : 03 44 69 26 26.

**Oui !** Je souhaite recevoir le(s) numéro(s) de **Player One** suivant(s). J'ajoute 7 F de frais d'envoi par numéro (16 F pour le hors-série).  
 Je joins un chèque de **F à l'ordre de Média Système Édition** ou **Credits Player\***.

	F à l'ordre de Média Système Édition ou Credits Player*										Prix par exemplaire	Qté	Total	
<b>25</b>	<b>26</b>	<b>27</b>	<b>28</b>	<b>29</b>	<b>30</b>	<b>31</b>	<b>32</b>	<b>Attention !</b>				<b>35 F (28 F + 7 F)</b>		
<b>Les numéros</b>								<b>1 à 24</b>						
<b>33</b>	<b>34</b>	<b>35</b>	<b>36</b>	<b>37</b>	<b>38</b>	<b>39</b>	<b>40</b>	<b>et</b>				<b>37 F (30 F + 7 F)</b>		
<b>41</b>	<b>42</b>	<b>43</b>	<b>46</b>	<b>47</b>	<b>48</b>	<b>50</b>	<b>51</b>	<b>44, 45, 49, 53, 54</b>						
<b>52</b>	<b>55</b>	<b>56</b>	<b>57</b>	<b>58</b>	<b>59</b>	<b>60</b>	<b>61</b>	<b>sont épuisés.</b>				<b>39 F (32 F + 7 F)</b>		
<b>62</b>	<b>63</b>	<b>64</b>	<b>65</b>	<b>66</b>	<b>67</b>	<b>68</b>	<b>69</b>	<b>70</b>						

**Hors-série n°5**  **31 F (35 F + 16 F)**

Nom : \_\_\_\_\_

Prénom : \_\_\_\_\_

Adresse : \_\_\_\_\_

Code postal : \_\_\_\_\_ Ville : \_\_\_\_\_

**Signature obligatoire\***  
 \*des parents pour les mineurs

**E**ncore plus d'images, des séquences détaillées et commentées. Des points particuliers mis en valeur, des niveaux de lecture différents et deux codes couleur (l'un pour la marque, l'autre pour les notes). Tout ça pour vous permettre d'apprécier encore plus les tests de *Player One*.



## LES TESTS DÉCODÉS

**Séquences**  
Elles vous permettent de découvrir des personnages, des boss, des armes... Cet espace peut être occupé par un plan

**Note**  
50-59 % = sans intérêt  
60-69 % = jeu moyen  
70-79 % = jeu correct  
80-89 % = bon jeu  
90-99 % = jeu excellent  
99-100 % = jeu mythique !

**Type de console**

**Nom du jeu testé**  
Il est dans la couleur de la note obtenue

**Introduction**  
Un bref aperçu du jeu pour vous mettre en appétit. Le bandeau est dans la couleur de la marque

**Encadré texte**  
Des points particuliers sont détaillés dans cette colonne

**Notation détaillée**  
Le jeu en quatre points de vue commentés et notés

**MegaDrive**  
Madden 97 110  
NBA Live 97 112

**Super Nintendo**  
Donkey Kong Country 3 68

**PlayStation**  
Ayrton Senna Kart Duel 60  
Power Move Pro Wrestling 84  
NBA Live 97 86  
Command & Conquer 82  
Victory Boxing 96  
Earthworm Jim 2 100  
Sim City 2000 102  
Steel Harbinger 104  
Hyper Tennis 106  
V-Tennis 110  
Tempest X 111  
Chronicles Of The Sword 112  
Perfect Weapon 113  
Namco Museum Vol.3 115  
WWF In Your House 115

**Saturn**  
Mr Bones 88  
Virtual On 94  
Tilt! 98  
Earthworm Jim 2 100  
Toshinden URA 108  
Sega Ages 110  
Tempest 2000 111  
Actus Golf 111

**Neo Geo Neo Geo CD**  
Samurai Shodown IV 77

**Données techniques**

**Barème de prix des jeux**  
**A** moins de 149 F  
**B** de 150 à 249 F  
**C** de 250 à 349 F  
**D** de 350 à 449 F  
**E** de 450 F à 549 F  
**F** plus de 550 F

**Résumé**  
Pour vous faire une idée du jeu en un coup d'œil. C'est le premier niveau de lecture avec l'intro et les notes


# DONKEY KONG COUNTRY 3

Non, la Super Nintendo n'est pas morte — on se tue à vous le répéter ! Forte d'un parc de machines énorme, la 16 bits du géant japonais se paie le luxe d'accueillir la nouvelle mouture d'un de ses plus gros hits. En espérant que ce ne soit pas le dernier !



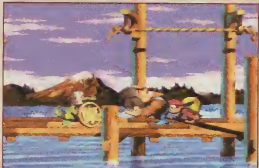
## NOS AMIS LES OURS

Dans chaque monde vous attend un ours. Ces rencontres vous seront utiles, soit pour échanger quelques objets glanés à la sueur de votre front, soit pour acheter un renseignement ou un service. Un des ours vous octroiera même le droit d'accès à un petit jeu de tir sur cible, très facile.

**A** peine un an après la sortie de l'excellent Donkey Kong Country 2, le troisième volet de la trilogie devrait être accueilli à bras ouverts par les possesseurs de SN (toujours en attente de la Nintendo 64). La recette du succès demeure la même : des graphismes au top, une jouabilité sans reproche, et quelques bonnes trouvailles disséminées tout au long du jeu. Bien sûr, la magie de la découverte n'est pas aussi importante que dans les deux premiers épisodes (l'effet de surprise est passé), mais reste un excellent jeu de plate-forme, désormais classique. Le jeu des chaises tournantes continue pilepo 

## La modeste opinion de M'sieur Didou

« Ha ! je rigole, Monsieur Milouse, en apprenant que vous n'êtes pas choqué outre mesure par la qualité graphique de ce troisième volet. Moi, cela m'a vraiment attristé, cette régression. Rendez-vous compte, c'est parfois même moins joli que DKC premier du nom ! Vous ne me croyez pas ? Allez donc faire un tour dans les niveaux enneigés des deux titres, vous me direz sincèrement lequel des deux est le plus beau ! Et lorsque, en plus, j'apprends que vous n'avez même pas atteint la barre fatidique des 100 %, je me gausse, je pouffe... Non mais, franchement, demandez l'avis d'un pro, d'un vrai, d'un dur, pas celui d'une chiffre molle incapable de trouver un niveau bonus dans un couloir de Zinger ! Eh oui, mon jeune ami, je l'ai terminé à 103 %, le petit DKC 3, et en japonais, s'il vous plaît ! Je n'ai qu'une seule chose à dire : il n'est pas aussi beau que le DKC 2, mais ultra-giga-méga-hypra bon à jouer ! Bon je vous laisse, j'ai l'impression d'avoir les chevilles et la tête qui enflent ! Bizarre, non ? »



Dans tous les niveaux, vous attend un gardien de pièces DK. Il faut parfois faire preuve d'astuces pour l'éliminer malgré son bouclier.

## LAC ORANGATANGA

Comme tout jeu de plate-forme du label Nintendo qui se respecte,

DKC 3 débute par des niveaux faciles. Ce qui ne les empêchent pas d'être variés. L'occasion de se faire la main avec les deux héros.

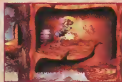


## FORÊT DE KREMWOOD

Il marque le début du speed (et la montée en flèche de l'adrénaline) avec un niveau qu'il faut traverser en un temps record pour que l'ours, responsable de l'éprouve, daigne filer un coup de main. Par ailleurs, on grimpe au milieu de troncs étranges, il faut éliminer des rats à l'aide de tonneaux afin de provoquer l'ouverture de portes. Un beau challenge, bien corsé qui vous met bien dans le bain pour la suite !

## BAIE DES BABOUMS

Apparition des niveaux sous-marins, grande classiques de la saga des Donkey. Graphiquement un peu moins réussis que ceux de DKC 2, ils sont toujours très amusants. Le deuxième est même assez original : un poisson carnivore vous suit à la trace, et si vous ne lui offrez pas suffisamment de proies, il finit par vous croquer ! En plus, monsieur fait la fine bouche, puisqu'il refuse les oursins...



## MEKANOS

Les hiboux ne semblent pas vous apprécier : ils vous envoient des boules de feu depuis le fond de l'écran. Idem pour les bucherons qui sabotent votre progression en sciant les arbres auxquels vous grimpez ! On retrouve dans ce monde une des fameuses séquences de chariot, où la survie tient à des réflexes sans faille. Un peu plus loin, un tunnel gazeux déjoue les lois de la gravité. Faites le plein de vie si vous voulez avoir une chance d'en réchapper indemne !



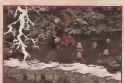
### K3

Le monde de la montagne comporte fort logiquement de nombreux niveaux enneigés. Après une séance de luge, les chimpanzés devront éviter une foule de pingouins qui s'amuse à glisser sur les plates (c'est malin !). Et si les cordées de haute montagne n'ont pas eu raison de vos nerfs, vous pourrez (désolé en araignée) tenir le rôle de la cible préférée d'un fusil à lunette dans une petite tragédie de l'amour vache.



### BORD BARBELÉ

Les compagnons animaux sont largement mis à contribution dans ce monde. Transformé pour l'occasion en perroquet, le joueur doit dans un premier temps ensermer des tonneaux pour bombarder ses ennemis. Plus loin, il devra chevaucher, tour à tour et dans un même niveau, un espadon, un éléphant et une araignée. Un autre level vous place sur une corde qui se consume petit à petit, vous obligeant à progresser très, très rapidement. Mot d'ordre : dextérité.



### KORPS KAOS

Ça se corse sérieusement dans ce monde menant au premier boss final. D'abord, les cordes sur lesquelles on tente d'avancer se déroulent à toute vitesse. Ensuite, des tonneaux fantômes ne cessent d'apparaître et de disparaître en un clin d'œil. Puis, c'est la foudre qui s'en mêle... Enfin, un niveau plutôt traître inverse les commandes gauches et droites du paddle. En cas de crise de nerfs, placer un miroir en face de la télé peut s'avérer très utile...



### KREMATA

Ce monde est caché, mais un ours vous expliquera comment y accéder. Ensuite, il faudra payer en pièces le droit d'entrer dans les niveaux, par ailleurs très difficiles.



# Super Nintendo DONKEY KONG COUNTRY 3

## LES BONUS

Dans chaque monde sont cachés deux tonneaux bonus, qui donnent accès à une salle bonus où il faut ramasser une étoile ou une banane pour obtenir une pièce B.



## LES ANIMAUX

On retrouve quelques amis de DKC 2 : le perroquet, l'espadon, et l'araignée. Le rhinocéros et le serpent ont disparu laissant place à un éléphant très polyvalent.



## LES BOSS

Comme à l'accoutumée chez Nintendo, les boss ne brillent ni par leur difficulté ni par leur originalité. Seul le deuxième constitue un adversaire de taille.



éditeur	NINTENDO
textes	FRANÇAIS
genre	PLATE-FORME
joueur(s)	1
sauvegarde	3
continue	NON
difficulté	PROGRESSIVE
durée de vie	BONNE
prix	A B C D E F

PLAYER FUL  
96%

## en résumé

DKC 3 est bien sûr l'incontournable titre de la Super Nintendo en cette période de fêtes. Un jeu de plate-forme comme on les adore.

→ cette fois Diddy cède sa place à un nouveau héros, Kiddy. Celui-ci possède trois particularités : il est capable de ricocher sur l'eau, peut casser un sol fissuré lorsqu'il y est projeté, et être utilisé comme un tonneau par sa compagne Diddy. La petite primate, elle, continue de planer. Cette capacité s'avère toujours aussi pratique pour atteindre certains des lieux dissimulés (qui n'ont pas été oubliés). Une fois le jeu terminé, on peut satisfaire les niveaux afin de trouver les pièces spéciales et de cette manière

accéder aux niveaux cachés... Pas de stress avec ce DKC 3 (contrairement deuxième du nom) car, ici, les sauvegardes sont gratuites et l'on voyage de monde en monde en toute liberté. Seule ombre au tableau : les graphismes et musiques sont de qualité inférieure à ceux de DKC2, et les ennemis innovent peu. Mais, passé cette légère déception, c'est avec délectation que l'on se replonge dans le monde des Kongs.

Milouse

## GRAPHISME

On n'atteint pas le niveau de DKC 2, mais est-il possible de faire mieux ?

95%

## ANIMATION

Les animations sont soignées, mais quelques ralentissements surviennent.

91%

## SON

Là aussi, on sent un petit relâchement : c'est très agréable, mais... pas magique.

91%

## JOUABILITÉ

Certains niveaux difficiles. Mais la jouabilité n'est jamais prise en défaut. Remarquable.

97%





**Economisez 5 F ou recevez une cardass gratuite**  
pour tout achat d'un manga dans un magasin Score Games.

**CREDITS**

**Gagner une heure en 3614** (0,37 F au lieu de 1,29 F)  
**Créez votre BAL sur le 3615 Player One** et communiquez-nous  
vos pseudo et mot de passe ainsi que vos coordonnées.

**Recevez un magazine gratuit**  
Commandez un ancien numéro de Player One ou Ultra Player.  
(offre non valable pour les hors-série et les numéros en cours)

**Recevez la photo dédicacée de votre journaliste préféré.**

**Economisez 20 % sur le prix d'abonnement**  
Offre valable pour les abonnements simples, excepté les offres spéciales  
6 numéros = 154 F + 770 Crédits Player au lieu de 192 F  
11 numéros = 256 F + 770 Crédits Player au lieu de 320 F.

# AVEC LES NOUVEAUX CREDITS PLAYER ENCORE PLUS D'AVANTAGES !

**Economisez 20 F sur l'achat d'un jeu d'occasion dans un magasin Score Games**  
(pour un minimum de 100 F d'achat - voir la publicité dans  
le magazine pour la liste des adresses et le bon de commande).

**Economisez 40 F sur l'achat d'un jeu d'occasion dans un magasin Score Games**  
(pour un minimum de 200 F d'achat - voir la publicité dans  
le magazine pour la liste des adresses et le bon de commande)

**Economisez 100 F sur l'achat d'un jeu d'occasion dans un magasin Score Games**  
(pour un minimum de 400 F d'achat - voir la publicité dans  
le magazine pour la liste des adresses et le bon de commande).

**Règlement** Article 1. Les Crédits Player sont fabriqués par Media System S.A. dans et à partir de tous les magazines Player One, Ultra Player et les hors-série ainsi que dans les magazines Score Games. Article 2. Les Crédits Player sont valables dans tous les magazines Player ainsi que dans les magasins Score Games et donnent droit à des avantages. Article 3. Seules les demandes complètes seront prises en considération avec nom, prénom, adresse, numéro de téléphone, l'offre de votre choix et le montant de Crédits Player souhaité. Article 4. Les rédacteurs dans les magazines Score Games ne sont pas obligés d'accepter les nouveaux Crédits Player portant le logo Score Games, à partir de mai 1995. Fin de l'opération indiquée au mois à l'avance. Article 5. L'utilisation des Crédits Player implique l'acceptation pure et simple du présent règlement.

Rédimez vos Crédits Player décaqués,  
accompagnés de l'offre de votre choix  
(sans achat de manga et jeu d'occasion)  
et de vos coordonnées sur papier livré à :  
**Crédits Player**  
19, rue Louis-Pasteur  
92618 Boulogne Cedex.

Les offres prennent effet un mois après réception de votre lettre.

# TOBAL No. 1





COLLEZIONE DI FIGURINE  
**FRAYER** 050  
FRAYER  
FRAYER

**MANGA**  
*Player*  
**COLLECTION**

# Retrouvez les meilleurs mangas en version française dans Manga Player Collection



**Seraphic Feather**  
vol. 1  
222 pages N & B)  
Quand un jeune homme,  
Apepu Heidemann, tente  
de prendre le contrôle d'un  
vaisseau extraterrestre  
posé sur la Lune, on peut  
s'attendre au pire...  
À juste raison. Un nouveau  
style de manga.

**Un vaisseau  
extraterrestre  
prend  
possession d'un  
homme.**

Titre disponible



Titre disponible en janvier

**De l'action,  
de l'humour,  
des bastons.**

**L'univers  
graphique  
de Clamp  
poussé à son  
paroxysme.**



Titre disponible en janvier

**Rampou**  
vol. 1  
(200 pages N & B,  
sens de lecture japonais)  
Pour sauver sa sœur Lella,  
un jeune garçon libère de sa  
lampe à huile un génie :  
Rampou au poing d'acier. Un  
chemin semé d'embûches  
les attend...

**Magic Knight Rayearth**  
vol. 1  
(212 pages N & B,  
8 pages couleur)  
Trois jeunes écolières  
japonaises sont plongées  
dans un monde magique.  
Pour sauver leurs vies et  
accroître le reste  
du monde, elles devront  
affronter Zagart,  
un sorcier maléfique.

**Nouvelle  
collection  
42F  
seulement**

En vente chez tous les libraires et magasins spécialisés.

# SAMURAI SHODOWN IV

Les Samurai Shodown se sont toujours distingués par leur ambiance et leur originalité. Ce nouvel opus, qui surclasse les précédents et repousse encore les limites de la machine, ne déroge guère à la règle.



**S**amurai Shodown est de ces rares séries qui se bonifient d'épisode en épisode. Comme on s'y attendait, ce nouveau volet est, évidemment, encore plus réussi que les précédents. On se demande toujours ce qu'ils vont bien pouvoir



La barre Rage Power, si elle explose au bon moment, permet de faire très mal. Amakusa en fait les frais.

inventer pour nous étonner et c'est avec une pointe d'admiration que l'on découvre, à chaque fois, les améliorations apportées. On sent toutefois que la Neo Geo atteint ici ses limites — jamais une console ne se sera montrée aussi performante sur la durée — et il serait temps, vraiment, que monsieur SNK se décide à sortir une nouvelle machine. Enfin, tant que des titres de cette qualité sortiront, on pourra difficilement lutter.

« MAX 330 MEGA PRO-GEAR SPEC »

On le sait depuis un petit moment, férocement d'introduction de la Neo Geo indique un faux chiffre. La preuve :

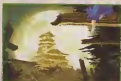


## POWER MAX

Comme de bien entendu, chaque perso dispose d'une super attaque qu'il peut lancer, dès lors que sa jauge Power est pleine, plusieurs fois de suite jusqu'à ce qu'elle touche.



## Transitions



Pour vous présenter un nouveau décor, un scrolling vertical descend du ciel jusqu'à la terre ferme, où se déroule le combat.



### SLASH OU BUST

Pour un même perso, deux modes de combat sont à votre disposition. À vous de choisir.

retrouve ainsi avec un panel de trente-quatre personnages différents. SNK fait très fort, donc. Mais ça, on commence à en avoir l'habitude.

### AMAKUSA'S REVENGE

Amakusa, le boss du premier Samurai Shodown, est ici à l'honneur et on le rencontre souvent, en arrière-plan, d'un décor à l'autre. Il modifie à son gré l'ambiance de certains stages (par exemple lorsqu'un combat va s'achever, le fond du décor change, ainsi que la musique) et fait figure d'homme à abattre lorsque vous pénétrez dans son château, à la fin du tournoi. Si vous réussissez à le vaincre, vous devrez ensuite vous débarrasser de Zarkuro — boss de Samurai III — et du combattant

Samurai IV tient sur 378 mégas. À l'époque où la Neo Geo arrivait sur le marché — n'oublions pas que cette console date de 1990 ! —, les concepteurs ne pensaient pas développer un jour des jeux de cette taille. Preuve que les softs et la maîtrise technique ont bien évolué. Sur les 378 mégas de Samurai IV, que remarque-t-on ? Eh bien, on retrouve les douze personnages de Samurai II accompagnés de Charlotte, Jubéi et



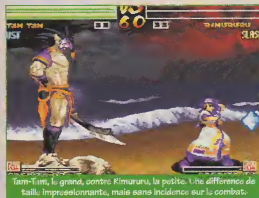
Tam-Tam (Samurai II). Hormis Jubéi, on s'en serait bien passé, mais bon... Seuls deux vrais nouveaux font leur apparition : Sogetsu et Kazuki Kazama, deux frangins redoutables maîtrisant respectivement l'eau (c'est mon préféré) et le feu (intéressant lui aussi). Ces dix-sept personnages peuvent être utilisés de deux façons différentes, en mode Slash ou en Bust, les pouvoirs spéciaux changeant alors du tout au tout. On se



## Mode Time Attack

En début de toumoï, un compte à rebours, au bas de l'écran, vous invite à terminer en un temps limité. Le délai accordé varie selon le personnage choisi, pour un mode Combat classique, en deux batailles décisives de huit et dix minutes (huit pour Hachmaru et Genjuro, neuf pour Sogetsu et Rimururu, dix pour Tam-Tam, etc.). Le temps tient apparemment compte de la force et du style de jeu de chacun. Si vous réussissez à respecter le

timing, vous verrez, après la fin associée à votre perso, un ancien perso de Samurai II (Hon-Fu, Sieger...). Bizarrement, on ne les retrouve pas, ensuite, dans la palette de sélection des personnages. On devine qu'un code devrait permettre de jouer avec Zankuro, mais pourra-t-on faire de même avec les autres ? Mystère...



associé, dans le jeu, au personnage avec lequel vous jouez (en choisissant Charlotte ou Genjuro, vous rencontrez Hachmaru, si vous optez pour Sogetsu, ce sera Kazuki, etc.). Indéniablement beau, Samurai IV est aussi très intéressant, d'un point de vue technique. Entre enchaînements, esquives, téléportations et illusions, les possibilités tactiques semblent infinies. De même, si certains personnages se révèlent très offensifs (Genjuro, Kazuki), d'autres sont plus défensifs (Sogetsu), et certains carrément vieux (Hanzo, Baasara). Les styles de combat sont ainsi très différents et il faut apprendre à s'adapter à tout un tas de situa-

tions. C'est vraiment excellent ! Vous pourriez jouer à Samurai IV longtemps et régulièrement, vous en apprendrez un peu plus chaque jour. Dans le domaine du jeu de combat à l'arme blanche en 2D, Samurai Shodown IV est sans égal. C'est le meilleur dans le genre, et pas seulement parce qu'il est le seul (même si, effectivement, c'est déjà une raison suffisante). SNK nous offre une éblouissante démonstration de son savoir-faire, et force est de constater, une fois encore, qu'il maîtrise à merveille son sujet. Bravo, donc, et encore merci.

Chris,  
M. SNK



### « FAIS PÉTER LA BARRE ! »

En appuyant en même temps sur ABC, vous explosez votre barre Power. Cela permet de rapides enchaînements (ABC encore) ou un super coup (BCD). Il faut évidemment bien le placer.

## SAMURAI SHODOWN IV

éditeur	SNK
textes	ANGLAIS
genre	COMBAT
Joueur(s)	1 OU 2
sauvegarde	OUI (RECORDS)
continue	OUI
difficulté	VARIABLE
duree de vie	EXCELLENTE
prix	A B C D E F G CD CART.



## en résumé

Beau, jouable et bénéficiant d'une ambiance très particulière, Samurai IV est un jeu de combat atypique et superbe qu'il faut découvrir.

### GRAPHISME

Les personnages sont sublimes, les décors bourrés de détails et très recherchés.

97%

### ANIMATION

Les échanges de coups sont rapides et fluides. Les duels ressemblent à des ballets.

96%

### SON

Musiques « ambient » japonaises. Voix digita impeccables et sons très réussis.

95%

### JOUABILITÉ

Le jeu est niche et technique, et les coups sortent bien. Il faut juste s'habituer un peu.

95%

# AYRTON SENNA KART DUEL



Nous vous l'avons  
présenté en OTW dans  
notre numéro 68.

Et bien, le voici qui  
débarque en version  
officielle :

**A**u départ, vous avez le choix entre trois modes de jeu : Beginner, Time Trial, Race. Le premier permet de tourner sur le circuit le plus simple, le second de faire des chronos (vous êtes seul en piste) sur les neuf circuits disponibles. Le dernier est une sorte de

championnat qui se découpe en trois catégories comprenant chacune trois courses. Quand vous avez remporté les neuf circuits, vous affrontez Ayrton en duel sur son propre circuit (voir ci-contre). En plus de ces modes de jeux, un menu consacré à Ayrton Senna, himself, permet d'admirer des



## LE KART D'AYRTON

Vous avez gagné toutes les courses et battu Senna en duel ? Il vous fait cadeau de son kart, idéal pour tomber les chronos !



Ayrton Senna Kart  
Duel, ou la première  
simulation de kart  
sur PlayStation.



Si vous la pluie, la pluie encore de votre kart est les éléments précieuses. N'oubliez pas de mettre des pneus adhésifs (rain).

images du champion brésilien, et de consulter son palmarès en F1. Hélas, le menu didactique sur le kart (historique, mécanique, conseils, etc.), présent dans la version japonaise, a purement et simplement disparu.

### UNE CONDUITE RÉALISTE

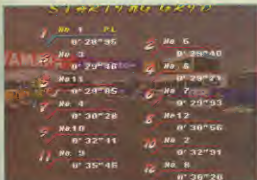
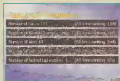
Techniquement, le soft apparaît plutôt bien réalisé (même si la PlayStation nous a habitués à de meilleurs graphismes), l'animation de bonne qualité mais les bruitages sont irréguliers. La conduite, tout en débrayages et contre-brayages, procure



PlayStation  
**AYRTON  
 SENNA KART  
 DUEL**

**SENN A DATA**

Le menu Senna contient des photos, mais aussi tous les chiffres concernant sa carrière en F1. Comme vous pouvez le constater, Ayrton était le maître incontesté de la pole !



Profil des qualités de ses pilotes : Ayrton Senna (à droite) : plus de 10 fois vainqueur d'épreuves, comme plus de 10 fois pilote.

d'excellentes sensations, même si elle se révèle déconcertante lors des premières parties. Car la direction est sensible et le moindre écart sanctionné par de sérieux ralentissements et autres tête-à-queue ! Le jeu à deux est possible, mais uniquement en link (ce qui n'est déjà pas si mal !). Bref, Ayrton Senna Kart Duel est une bonne simulation, mais on regrette qu'il n'y ait pas de véritable championnat avec un classement par points, et que les collisions avec les adversaires soient de piètre qualité.

Chon



**LES QUATRE VUES**

On trouve une vue subjective, et trois vues extérieures. Celles en plan rapproché exagèrent l'inclinaison du kart dans les virages. S'ajoute à cela, la possibilité de regarder derrière vous.

**Les avis**

**MILOUSE :** « Plus que sympa, ce jeu de kart ! Dernière des graphismes austères, se cache un jeu de course vraiment intéressant au niveau du pilotage. Les circuits sont assez nombreux et la difficulté — bien que je n'ai pas eu le temps de la juger dans son intégralité — me paraît suffisante. Si épater vos potes avec des graphismes époustouflants ne constitue pas votre souci premier, vous trouverez dans ce jeu de quoi vous ébahir. »

**ELWOOD :** « Grand fan de kart, j'ai pris mon pied avec Ayrton Senna Kart Duel. Malgré sa prise en main peu aisée et ses graphismes moyens, cette simulation propose de belles bagarres. Le pilotage est pointu, la vitesse bien rendue et, après un court apprentissage, on arrive sans problème à maîtriser son engin et ses réactions violentes. Seul reproche : l'impossibilité de jouer à deux en écran splitté. Un tel mode aurait rendu les parties encore plus fun et surtout bien plus conviviales ! »

- éditeur **SUNSOFT**
- textes **ANGLAIS**
- genre **SIMU DE KART**
- joueur(s) **1 OU 2**
- sauvegarde **OUI**
- continu **OUI**
- difficulté **MOYENNE**
- durée de vie **ASSEZ LONGUE**
- prix **A B C D E F**



**en résumé**

Cette première simu de kart sur 32 bits procure de bonnes sensations niveau vitesse et pilotage, mais manque cruellement de modes de jeu.

**GRAPHISME**

On a vu mieux sur PlayStation, mais ce n'est pas catastrophique.

**83%**

**ANIMATION**

Elle est très fluide. On s'en rend compte quand le kart est bien lancé.

**92%**

**SON**

Le crissement des pneus est réaliste, mais pas le ronflement du moteur, trop aigu.

**86%**

**JOUABILITÉ**

Un petit temps d'adaptation est nécessaire avant de maîtriser l'engin.

**85%**

100

95

89

85

80

75

70

65

60

55

50

# Super Nintendo

SUPER NINTENDO + 1 MANETTE		499 F	
BREATH OF FIRE 2	440,00	PINOCCHIO	440,00
DISC HYPER DIMENSION (en disc)	349,00	SCHTROUMPPS 2	440,00
CONKEY KING 3	489,00	SECRET OF EVERMORE - GUIDE	399,00
DRAGON BALL Z : ULTIME MENACE	449,00	SECRET OF MANNA - GUIDE	440,00
FIFA 97	399,00	SIM CITY 2000	399,00
FINAL FIGHT 3	449,00	SOCCER SHOOT OUT	299,00
ILLUSION OF TIME + GUIDE	299,00	SPIROU	299,00
INTERNATIONAL SUPERSTAR	449,00	STREET FIGHTER ALPHA 2	490,00
SOCCER DE LUXE	445,00	SUPER MARX ALL STAR	340,00
MEGAMAN X3	449,00	TITAN LE TEMPLE DE COLLETTE	449,00
NBA GIVE N GO	299,00	ULTIME MORTAL KOMBAT 3	399,00
NBA LIVE 97	399,00	WOPINS	399,00
N.H. 97	399,00	WRESTLEMANIA	290,00
OLYMPIC SUMMER GAMES	399,00	X-ROBERTO ACE	99,00
PGA TOUR GOLF 97	399,00	X-ROBERTO ACE SPECTER	159,00
		X-PRISE "ENTITEL"	149,00



## Promos

BATMAN FOR EVER	160,00	NHL 96	160,00
CLUSTALC	99,00	RACK ATTACK	150,00
EARTHWORM JIM 2	190,00	RAC MAN 2	150,00
EDUNKIN	140,00	ROA YOUR GOLF 95	149,00
FIGHTMAN FOOT REAL	149,00	FLOK	129,00
GOCHF THOOP	149,00	PREHISTORIC MAN	99,00
HADANE	149,00	RISE OF THE ROBOT	96,00
IZY B QUEST OF OLYMPIC GAMES	149,00	SHAO FU	199,00
JUDGE DREDD	160,00	STAR TREK THE DEEP SPACE	149,00
KID KLOWN	99,00	SUPER B.C. KID	140,00
KILLER INSTINCT	99,00	SYNDICATE	343,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE	199,00	TELEWASTAR 2	149,00
MARIO IS MISSING	99,00	THOMAS DIE HUIT	199,00
MEGAMAN X	199,00	URBAN STRIKE	199,00
MICHAEL JORDAN ADVENTURES	129,00	WARHO WOODS	149,00
MYSTIC QUEST	399,00	WARLOCK	149,00
NFL QUARTERBACK 95	399,00	WORLD MASTER GOLF	150,00

# Megadrive

FIFA 97	399,00	OLYMPIC SUMMER GAMES (EUR)	349,00
INTERNATIONAL SOCCER DE LUXE 94/95	399,00	PINOCCHIO (EUR)	399,00
J. MADSEN 97	345,00	SONIC 3D (EUR)	349,00
LIGHT CRUSADER (EUR)	249,00	ULTIME MORTAL KOMBAT 3	349,00
MICROMACHINE 87 (EUR)	299,00	VIRTUAL FIGHTER	399,00
MORTAL KOMBAT 3 (EUR)	299,00	WRESTLEMANIA (EUR)	299,00
NBA LIVE 97	329,00		
NHL 97 (EUR)	349,00		

## Promos

AUSTRALIAN FOOTY LEAGUE	149,00	NBA LIVE 96 (EUR)	199,00
BATMAN FOREVER (EUR)	149,00	NFL QUARTERBACK 95 (EUR)	199,00
BUBZ 2 (EUR)	99,00	NFL QUARTERBACK 96 (EUR)	199,00
DESERT BIKERS (EUR)	199,00	NHL 96 (EUR)	199,00
DINO BING GO (EUR)	99,00	PETE SAMPRAS (EUR)	99,00
DOCTOR HONKINZ (EUR)	149,00	PETE SAMPRAS 96 (EUR)	199,00
DRAGON BALL Z (JAP)	249,00	PGA TOUR GOLF 96 (EUR)	149,00
ADAPTEUR	249,00	PHANTOM 2000 (EUR)	99,00
DYNASTY HEAVY (EUR)	199,00	POWER RANGERS 2	149,00
ECCO THE DOLPHIN 2 (EUR)	129,00	REAL MASTERS	99,00
EARTHWORM JIM (EUR)	149,00	REVOLUTION X (EUR)	99,00
EARTHWORM JIM 2 (EUR)	199,00	ROAD RASH 2 (EUR)	129,00
EKO SQUAD (EUR)	99,00	RESTAR (EUR)	99,00
FIFA SOCCER 96 (EUR)	199,00	SHINING FORCE (EUR)	129,00
GENERAL CHARGES (EUR)	129,00	SOULEIL (EUR)	169,00
J. MADSEN 96	349,00	SONIC & KNIGHTS (EUR)	169,00
JUDGE DREDD (EUR)	199,00	SONIC SPINBALL	169,00
JURISTE LEGALIS (EUR)	199,00	THOMAS DIE HUIT (EUR)	199,00
LA LEGENDE DE TONK (EUR)	199,00	TOP GUNS TO HOLLYWOOD (EUR)	149,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE	199,00	STARGLAZE (EUR)	129,00
LOTUS TURBO (EUR)	129,00	STAR STRIKE (EUR)	199,00
MARSUPIAN	169,00	TAKAHASHI 3 (EUR)	129,00
MORTAL KOMBAT 2 (EUR)	199,00	THOMAS DIE HUIT (EUR)	199,00
MR NUTZ (EUR)	99,00	ZOO! (EUR)	99,00
NBA JAM TE (EUR)	169,00	ZOO! (EUR)	99,00

## 3DO

MAGAZINE + PROMO 58	59,00	POK MONS OFF THE APD	99,00
ALONE IN THE DARK (V)	99,00	CALLISTO	99,00
BOSS OF THE DARK (V)	149,00	JOHN MADSEN	99,00
BATTLE 2 (V)	99,00	JOJO PHANOMAN	99,00
SHOCK WAVE 2	99,00	KING DOM THE FAR	99,00
CHUCKY CALZAR	99,00	RECKON	99,00
CASPER (NTSC)	299,00	LUCIFERINE CUSTOD	399,00
DEMILION MAN	249,00	MAD DOGS MC CREG	149,00
DOCK	149,00	MYST	99,00
FIGHT SIDE	99,00	OLYMPIC GAMES 3DO	99,00
FLYING NIGHTWARR	99,00	PGA 95	99,00
FOES OF ALL	149,00	PIERCE B	99,00
GUNNERS	99,00	QUANTUMTINE	99,00
IMMERCENARY	99,00	RETURN FIRE	99,00
		ROCK OF THE FORT	99,00
		ROAD RASH 2	199,00
		SAMPLER 3 DO DEMO	99,00
		+BEST MEMOIRE 16 bits 78.86	99,00
		SHADOW WAR	99,00
		SHOCK WAVE 1	149,00
		SHOCK WAVE 2	129,00
		SPACE HULK	99,00
		SPACE PRATE	99,00
		STAR BLAZE	99,00
		STAR FIGHTER	99,00
		STELLA 7	99,00
		SYNDICATE	99,00
		THE PATH	99,00
		TOTAL ECLIPSE	99,00
		THEY 3D	99,00
		THWIST	99,00
		W.D.S.T. COMY DOCK 3D	99,00
		WING COMMANDER 3	99,00
		ZNAWAST	99,00

## Super NES USA

CHRONO TRIGGER	499,00
EARTH BOUND + GUIDE	299,00
LUPIN 2	499,00

Tous les jeux disponibles sur 3DO 3D

## Promos

SUPER TURPICAN	99,00
WARHO WOODS	99,00
X ZONE (SUPERSCOPE)	49,00
ZELDA (texte français) nécessite un adaptateur AC29 TURBO	99,00

## Super Famicom

DRAGON QUEST 5	690,00
EMERALD ORADON	399,00
FINAL FANTASY 3	199,00
FINAL FANTASY 5	490,00
GUNHAZARD PRINCE MISSION 3D	490,00
HOMANING SAGA 3	490,00
SECRET DENSITSU 3 (SECRET OF MANNA 3)	690,00
STAR OCEAN	690,00
YS 5	399,00

## Jaguar

Tous les jeux à 99 F !

## Nomad

NOMAD + ADAPTEUR MULTIJEU	1290 F
---------------------------	--------

## Virtual Boy

VIRTUAL BOY + 1 JEU	690,00
---------------------	--------

Tous les magasins ESPACE 3 vous souhaitent de bonnes fêtes de fin d'année et une bonne année 1997.

## Neo Geo

ART OF FIGHTING	299,00	GHOST PILOT	249,00
ART OF FIGHTING 3	990,00	KARNOV'S REVENGE	249,00
FATAL FURY SPECIAL	499,00	KING OF FIGHTER 96	1690,00
FATAL FURY II	249,00	SAMURAI SHODOWN II	990,00
FATAL FURY III	990,00	SAMURAI SHODOWN IV	1690,00
FATAL FURY REAL BOUT	1499,00	VIEW POINT	499,00
		WORLD HEROES II	249,00
		WORLD HEROES III	359,00

## Neo Geo CD

3 COUNT BOUT	199,00	METAL SLUG	449,00
AERO FIGHTER 2	199,00	MULTI-TATION	199,00
ART OF FIGHTING 3	199,00	NINJA MASTER	449,00
BASE BALL 2020	199,00	POWER SPIKES	199,00
BRINKINGER	449,00	PULSTAR	299,00
BURNING FIGHT	199,00	RAGNAROK	449,00
FATAL FURY 3	349,00	SAMURAI SHODOWN 4	349,00
FATAL FURY REAL BOUT	449,00	SAMURAI SHODOWN 4 STREET FIGHT	199,00
G.A.R.G.U.E.L	199,00	SUPER SIDE KICK 2	199,00
KABUKI KUSH	299,00	THALLY RALLY	199,00
KARNOV'S REVENGE	199,00	VIEW POINT	199,00
KING OF FIGHTER 94	199,00	WING COMMANDER	199,00
KING OF FIGHTER 95	199,00	WORLD HEROES PERFECT	199,00
KING OF FIGHTER 96	449,00		

## PARIS

1201, bd Voltaire  
75011 PARIS - M° Voltaire  
Tél : 01 48 05 42 88  
Tél : 01 48 05 30 67

## PARIS

36, rue de Rivoli  
75004 PARIS - M° Italie de Ville ou St Paul  
Tél : 01 40 27 88 44

## LILLE

2, rue Faidherbe  
Tél : 03 20 55 67 43  
44, rue de Béthune  
Tél : 03 20 57 84 82

## DOUAI

39, rue Saint Jacques  
Tél : 03 27 97 07 71  
VANNES  
30, rue Thiers  
Tél : 02 97 42 66 91

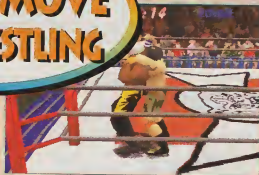
ESPACE 3





# POWER MOVE PRO WRESTLING

Power Move Pro Wrestling joue la carte du réalisme et de la sobriété. Douze combattants, une simplicité de jeu qui n'empêche pas un éventail de coups imposant et une animation réaliste en font un bon jeu de catch... Ce n'est déjà pas mal !



## VOUS FEREZ BIEN UN P'TIT TOURNOI ?

En voilà une option qu'elle est chouette ! Malheureusement, on ne peut pas zapper les parties de l'ordinateur. Ce n'est pas trop gênant quand les rounds durent cinq minutes, mais lorsqu'ils sont plus longs...

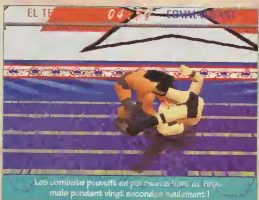
PlayStation

## Du sport sur console

Il est extrêmement difficile d'adapter une discipline sportive. En ce qui me concerne, la plupart du temps, je n'y trouve pas mon compte. Les simus de sports collectifs m'embrouillent (j'aimerais ne diriger qu'un seul joueur), quant à celles portant sur les sports individuels, elles sont souvent mal conçues (citez-moi donc un bon jeu de ping-pong !). Les jeux de boxe ou de catch ne proposent que rarement un suivi de la carrière du joueur et les sports de glisse ou de mer ne sont que très peu (voire jamais) représentés. Quant aux sports de combats, on sait comment ils sont adaptés ! Seuls le foot et le basket marquent des points, mais il est vrai que ces deux disciplines sont les plus populaires. Bref, il y a encore bien du boulot (et sûrement de l'avenir) dans la représentation des sports sur nos consoles !



Rarement bien représenté, le catch reste un sport à part. Dire qu'il s'agit d'un sport est même exagéré vu les crasses que peuvent se faire les adversaires. Le catch, c'est avant tout du spectacle, de l'intimidation, de la comédie. Les catcheurs sont de grands cabotins ! Activision nous sert ici une « simulation » de catch. Le réalisme des coups et des animations réussit à surprendre, même à attirer, le temps d'une première partie, puis d'une deuxième, etc. Paddle en main, on se rend compte que les coups sortent facilement et que les prises sont aisées à effectuer. La lecture de la documentation vous apprendra



Les combats peuvent se passer sans coup de poing pendant vingt secondes seulement !

# PlayStation POWER MOVE PRO WRESTLING



Agent Orange : Inverted Pilo Driver (Bas + Rond)



Ansa Oki : Bulldog (Bas + Rond)



Chaingang : Armbar (Triangle)



The Commandant : Moonsault (Bas + Croix)



Da Judge : Dragon Suplex (Bas + Rond)



Danny McGee : Scorpion Deathlock (Triangle)



The Egyptian Constriction : Power Bomb (Bas + Rond)



El Tambor : Spinning Drop Kick (Croix)



King Og : Choke Lift (Triangle)



Lance Devlock : Anti Drag Turnout (Rond)



Malibu Mike Swanson : Northern Lights Suplex (Bas + Rond)



Zombie : Swinging Neckbreaker (Bas + Triangle)

éditeur  
ACTIVISION  
textes  
ANGLAIS

genre  
CATCH  
joueur(s)  
10U2

sauvegarde  
OUI  
continue  
OUI

difficulté  
REGLABLE  
durée de vie  
MOYENNE

prix  
A B C D E F

PLAYER FUZ  
82

## en résumé

Power Move joue la carte du réalisme. L'éventail de coups proposé est assez large et facile à réaliser. Agréable bien que sans surprise.

→ quelques coups spécifiques à votre personnage fétiche. Les possibilités sont nombreuses : combat sur le ring ou hors du ring, écrasement sur les coins, clés, projections. Les amateurs ne seront pas déçus ! Seuls reproches, l'impossibilité de faire des parties de catch à quatre. Power Move ne se pratique qu'à deux joueurs et tant pis pour les rôleurs ! Graphiquement, le soft est clair. On retrouve ce parti pris de sobriété un peu partout dans le jeu et même (malheureusement) dans les options

qui gagneraient pourtant à être plus étoffées. Au chapitre des défauts, signalons l'impossibilité de suivre la carrière d'un catcheur.

Power Move est finalement un jeu sympathique. Il pêche surtout par un manque d'options et de singularité (les personnages ont des looks trop proches). Et c'est bien dommage car avec sa prise en main quasi immédiate, les parties sont agréables et variées.

Leffou,  
c'est au chiqué !

## GRAPHISME

La 3D est simple mais claire. L'ensemble se veut lisible.

80

## ANIMATION

L'animation des combattants est fluide. Rien d'exceptionnel.

88

## SON

Les coups sont réalistes et plongent dans l'ambiance. Musiques nulles.

80

## JOUABILITÉ

Des prises simples et spectaculaires. Agréable.

95

# NBA LIVE 97

Les fans de basket peuvent exulter car la cuvée 97 de la célèbre simulation d'EA Sports est arrivée. Une fois de



**E**A Sports, le département sportif d'Electronic Arts, est le spécialiste incontesté des simulations de sport. Ses produits se démarquent de la concurrence par l'aspect réaliste qu'ils proposent. C'est encore le cas de ce NBA Live 97, qui offre un menu de paramétrage

très complet. Chacune des règles du basket peut être activée ou non, de même que la fatigue des joueurs. L'aspect tactique n'est pas en reste, puisque vous pouvez opter pour des stratégies différentes au cours d'une partie. Enfin, il est permis de jeter un œil sur le marché des transferts et



## LES SÉQUENCES VIDÉO

En guise d'Intro, puis entre les quart-temps, des séquences vidéo montrent des moments forts et spectaculaires.



plus, le réalisme prime sur le spectacle, pour le plus grand bonheur des puristes.



Vous pouvez adapter le jeu en fonction de vos desiderata grâce à des menus extrêmement complets.

d'effectuer des transactions. Du côté des modes de jeu, vous avez le choix entre un match d'exhibition, les play-off ou encore un tournoi. Toutes les équipes de la NBA sont bien sûr disponibles, ainsi qu'une formation all-star pour chaque côté (ouest et est).

## RÉALISME AVANT TOUT

Contrairement à la plupart des autres jeux de basket en 3D, les persos sont de taille assez réduite, ce qui offre un rendu graphique très fin, et une seule vue est disponible en cours de jeu. Celle-ci s'avère d'ailleurs

## SHAQ IS BACK!

Comme vous pouvez le constater, Shaquille O'Neal est cette fois de la partie. Mais toujours pas de trace de Michael Jordan...



Les lancers francs s'effectuent grâce à un système de jeu. Le curseur va plus ou moins vite selon l'adresse du tir.

très jouable car elle est relativement éloignée. Les actions n'ont ici l'air de surréaliste. Heureusement, cela n'empêche pas de construire des tactiques spectaculaires avec passes dans le dos, bras roulés, dunk, holley hoop, etc. Certains commentaires sont assurés par Georges Eddy (le consultant américain qui sévit sur Canal+ les jours de retransmission de basket ou de foot US). Bref, un bon jeu, pas très impressionnant visuellement, mais qui mise tout sur le respect scrupuleux de la réalité.

Chon



## LES ANGLES DE VUE

Bizarrement, une seule caméra (assez éloignée) est disponible durant le jeu. Mais le replay permet de revoir certaines actions sous différents angles.

## Les transferts

Vous pouvez effectuer des transferts de joueurs d'une équipe à l'autre. Pour être sûr de faire le bon choix, vous pouvez les comparer entre eux. Le nombre d'informations auxquelles vous avez accès est tellement élevé

qu'il y a de quoi s'y perdre. Vous saurez tout sur le parcours de chaque basketteur, de l'université qu'il a fréquentée au nombre de points marqués, ou encore les minutes jouées dans sa carrière. Bref, une mine d'infos pour les fans de NBA, qui enrichiront ainsi leur culture générale.



## GRAPHISME

Les persos étant petits, la 3D rend bien. Mais en gros plan, les textures font défaut.

89%

## ANIMATION

Quelques petits ralentissements sont à déplorer par moments.

85%

## SON

Le bruit des chaussures sur le parquet est très bien rendu.

92%

## JOUABILITÉ

Aucun problème de ce côté, on parvient à réaliser de belles actions rapidement.

95%

## en résumé

Cette mouture 97 de la simulation de basket d'EA Sports s'inscrit dans la lignée des précédentes, à savoir réaliste et très complète.



# MR BONES

Le héros de ce jeu est un squelette, qui perd ses os un à un quand il se fait toucher et passe son temps à les ramasser. De quoi interpeller la communauté des mortels !



**D**aGoulan est un personnage diabolique ! Il veut faire régner l'enfer sur terre et pour cela, il s'est entouré d'une armée de squelettes qu'il contrôle au son de son tambour. Mais y a un os (voire un squelette) ! Mr Bones, lui, n'est sensible qu'aux rythmes de blues... Et il a décidé de mettre fin aux plans machiavéliques de DaGoulan, en remontant jusqu'à son créateur. À vous de diriger ce héros mort-vivant dans son périple.

## DÉCALCIFICATION

Le problème de Mr Bones, c'est qu'il est très sensible aux petits chocs, qui lui font perdre à chaque fois un ou

## Les avis

**CHON :** « De prime abord, ce jeu m'a laissé sceptique. Puis les trois premiers niveaux passés, j'ai commencé à me rendre compte combien ceux-ci, dont certains sous forme d'épreuves, étaient variés et originaux. Le stage Guitar Solo, par exemple, est à lui seul un véritable régal. Bien pensée, l'idée de perdre ses os et de pouvoir les récupérer afin de se reconstituer ! Simple, mais il fallait y songer. Les graphismes sont un peu irréguliers, mais la difficulté propose un challenge intéressant. »  
**DIDOU :** « Mr Bones, nous l'avions déjà remarqué lors de L'E3 (le salon américain), au printemps dernier. À l'époque, le jeu ne ressemblait pas à grand-chose mais le perso dégageait un je-ne-sais-quoi de sympathique. Si son genre semble assez spécial, on ne pourra cependant pas lui reprocher de ne pas être varié et surtout original. Bref, voici un jeu qui mérite que l'on y jette un œil, rien que pour le stage de la guitare, absolument éclatant ! Et puis, ce n'est pas tous les jours que Bubû s'intéresse à autre chose qu'à un jeu de tir ! »



Enfin, cette scène de plateforme dans l'espace, pensés à sentir cette fois les jambes, afin de éviter plus loin !

plusieurs membres ! Un handicap qui n'est pas sans conséquence puisque, sans ses bras, il ne peut s'agripper ou tuer ses ennemis, et sans ses jambes il marche évidemment moins vite (mais il continue d'avancer quand même !). Heureusement, il peut récupérer ses os en cours de route. La vingtaine de niveaux que propose le jeu (sur deux CD !), exploite ce prin-



Remake de Tempest. Dans ce tourbillon, vous vous dirigez autour de l'œil du cyclone pour récupérer vos os envolés.

cipe sous les formes les plus variées. On a donc affaire à deux types de tableaux : primo, des niveaux de plateforme à la difficulté progressive, et secundo, des sortes de levels bonus constituant des mini-jeux à part entière, le tout entrecoupé de longues séquences vidéo qui font le



Un crâne, géant, déplacé de gauche à droite, permet de faire rebondir Mr Bones mis en boula, jusqu'à son squelette.



Dans ce niveau, Mr Bones se fait voler ses membres par des chauves-souris, qui les éparpillent à travers la forêt !



MR BONES

100



Le générique de La Fuite Misterieuse (1<sup>er</sup> épisode), revu et corrigé par Mr Bones. Les épisodes 4, 10 et plus spectaculaires.



Idem, suite. Juste un moment de guitare en hommage aux héros de la musique à la recherche de l'essence et respectant les rites. Tripsant !



**LE PETIT POUCE!**  
La scène dans laquelle Bones s'échappe du cimetière, poursuivi par ses congénères, est un bon exemple de la façon dont le héros squelettique se débrouille à chaque fois qu'il se fait toucher. À la fin, ne lui restent plus que sa colonne vertébrale et son crâne !

lien. En plus, si un passage vous a particulièrement éclaté, vous pouvez le recommencer à loisir. Bon plan.

défait. Vous verrez que, en définitive, Mister Bones risque fort de vous faire perdre la tête !

RECHERCHE CÔTE FLOTTANTE

Du côté des actions proposées, la variété est de mise. Cela va de la recherche des clavicles et autres tibias perdus, à des scénarios délirants de natation, en passant par des épreuves musicales. Bref, on a vraiment envie de découvrir ce que nous réserve le niveau suivant ! La réalisation est plutôt bonne : les squelettes sont animés comme dans un D.A., les décors (quelquefois composés de séquences vidéo) et les musiques de blues sont merveilleux. Seuls les graphismes font parfois

Bubu,  
appelez-moi Bones, James Bones.

- éditeur SEGA
- textes ANGLAIS
- genre PLATE-FORME
- joueur(s) 1
- sauvegarde OUI
- continue NON
- difficulté CORSEE
- durée de vie TRÈS « BONES » !
- prix



en résumé

Mr Bones est un jeu varié et long, composé d'une vingtaine de tableaux originaux, dont certains relèvent carrément de l'anthologie !

**GRAPHISME** 88%

Décors très variés d'un tableau à l'autre, et parfois très beaux.

**ANIMATION** 89%

Les décors sont parfois composés de séquences vidéo et Mr Bones semble vivant.

**SON** 96%

Magnifiques rythmes de blues, malheureusement trop discrets.

**JOUABILITÉ** 85%

Les ennemis devraient lâcher la jambe de Bones, dans les moments périlleux...

95

89

80

75

70

65

60

55

50

# MICROMANIA, L'UNIVERS DES CONSOLES 32 BITS

La PlayStation + 1 Manette  
**OFFRE SPÉCIALE**  
à venir découvrir en magasin



Le catalogue PlayStation n°4  
28 pages tout en couleurs, disponible chez Micromania !!



**FIFA fait peau neuve !!** La nouvelle mouture du plus célèbre des jeux de football débarque sur PlayStation. Entièrement remis à jour, FIFA 97 introduit une nouvelle technique d'animation mise au point spécialement pour ce jeu.

## TOMB RAIDER

**HIT**

Dans ce jeu vous dirigez LARA CROFT dans un monde entièrement en 3D, aux quatre coins du monde à la recherche d'Artéfacts. Avec elle vous pouvez courir, sauter, nager, et bien plus !! Ce jeu d'action aventure aux graphismes exceptionnels vous fera vivre à 1000 à l'heure.

## CRASH BANDICOOT

**HIT**

Des courses foliques, dans une aventure époustouflante ! Accrochez-vous, voici CRASH BANDICOOT, la « Révolution » !!

La dernière nouveauté de l'équipe Naughty Dog ! Un animal débraillé, entre un record et un diable de Tazzevite vous fera oublier tout ce que vous avez déjà vu ! Personne à l'exception de vous-même !!

## COMMAND & CONQUER

**NEW**

Dans ce jeu de stratégie, basé sur la gestion des ressources, vous pouvez en effet de construire ce que vous voulez pour s'opposer à l'ennemi de manière contrôlée et réfléchie.

## DE HARD

**HIT**

Des graphismes 2D hallucinants et une action époustouflante, se contrôlent au feel de ce jeu sur console sur PSX... 3 jeux au 1 rapportés les 2 jeux des 3 titres. One demander de mieux !!

**Offre spéciale !**  
1 000 T-SHIRTS GRATUITS\* AVEC L'ACHAT DU JEU

## Wipeout

**HIT**

Construisez jusqu'à 15 concurrents avec une multitude d'armes explosives et vivez la pression des 8 gigantesques circuits !!

Mettez vous aux commandes de l'un des 16 vaisseaux et éprouvez les sensations de l'extrême !

## SOVIET STRIKE

**HIT**

1 DRESSE à son avantage effrénée. Tout ce qu'elle laisse, c'est une multitude de combats aériens aussi que des milliers d'armes explosives et chimiques. Quelque part dans l'année, un feu captivé et imprenable.

l'appareil a alléger ces engorgements excessifs.

## LEGENDS

**HIT**

Avec ses 24 combats très plus héroïques que jamais, une grande fluidité et des excitations d'une rare violence, Legends signe le meilleur jeu de baston 3D de l'année !!

## FORMULA 1

**HIT**

Faites votre choix parmi les 35 meilleurs pilotes européens et tentez de prendre le pole position des 16 « Grand Prix » d'un total de 17 pour remporter le championnat de la Schumacher 96 !

# 4 NOUVEAUX MICROMANIA !!

**MICROMANIA**  
CERGY  
**OUVERT !**

**MICROMANIA**  
CRÉTEIL  
**OUVERT !**

**MICROMANIA**  
BELLE ÉPINE  
**OUVERT !**

**MICROMANIA**  
ST-QUENTIN-EN-YVELINES  
**OUVERT !**

# 4 NOUVEAUX MICROMANIA !!

**MICROMANIA CERGY**  
OUVERT !  
**MICROMANIA BELLE ÉPINE**  
OUVERT !

**MICROMANIA CRÉTEIL**  
OUVERT !  
**MICROMANIA ST-QUENTIN-EN-YVELINES**  
OUVERT !

**HIT World Wide Soccer 97**

A ce jour la simulation ultime, découvrez LA RÉFÉRENCE du football sur console. Animation et jouabilité parfaites, options «gogaga»... Des heures de plaisir, seulement sur SATURN II.



**HIT NIGHTS**

Avec une totale liberté de mouvement dans un univers tout en 3D aux graphismes féériques, saga révolutionnaire le jeu de plateforme d'ère cette conquête du pays des rêves.



**I JEU CHRISTMAS NIGHTS**  
**OFFERT\*** avec l'achat de la Saturn ou pour l'achat de 2 jeux Saturn



**TOMB RAIDER**

Pour les amateurs de la célèbre aventure, LARA CROFT dans son périple tumultueux à travers le Sés. Un mélange d'aventure et d'action dans un monde entièrement en 3D. Provoquant le passage de la tête pensante, TOMB RAIDER dispose d'un système de cibles intelligentes.

Au se dépêcher de la forêt, de la montagne et de la mer. Son personnage peut voir grâce aux effets de lumière et aux nombreuses animations plus de 1000 en total!



Manette analogique 360° pour contrôler tous les mouvements de votre héros!

## MICROMANIA

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

### LES MICROMANIA

**MICROMANIA CERGY**  
Centre Cial Cergy/1 dans 3 Boutiques  
Niveau Bas - Face Go Sport  
95000 CERGY

**MICROMANIA CRÉTEIL**  
Centre Cial Cristal Soleil - Niveau Haut  
Entree Métro - 91000 CRÉTEIL  
Tél. 01 43 77 24 11

**MICROMANIA BELLE ÉPINE**  
Centre Cial Belle Épine - Niveau Bas - 60320 Trévis  
Ma Yvelain Terminus - Bus 183/265 - RER C Choisy  
Bus Tuv Belle Épine - Tél. 01 46 47 30 71

**MICROMANIA ST-QUENTIN**  
Centre Cial St-Quentin-en-Yvelines  
Face Carrefour  
78000 St-Quentin-en-Yvelines

**MICROMANIA ROSNY 2**  
Centre Commercial Rosny 2 - 93110 Rosny  
Tél. 01 48 54 73 07

**MICROMANIA FORUM DES HALLES**  
5, rue des Pirouettes - Niveau - 2  
Métro & RER Les Halles - Entree Porte Lascaut  
75001 Paris - Tél. 01 45 08 15 78

**MICROMANIA VÉLYZ Y 2**  
Centre Commercial Vélizy 2 - 78140 Vélizy  
Tél. 01 34 65 32 91

**MICROMANIA GRAND-VAR**  
Centre Commercial Grand-Var Sud  
83160 La Valette-du-Var  
Tél. 04 94 75 32 30

**MICROMANIA PARINOR**  
Centre Commercial Parinor - Niveau 1  
93006 Aulnay-sous-Bois - Tél. 01 48 65 35 39

**MICROMANIA LA DÉFENSE**  
Centre Commercial Les 4 Temps  
Niveau 1 - Rotonde des Miroirs  
Métro & RER La Défense - Tél. 01 47 73 53 23

**MICROMANIA STRASBOURG**  
Centre Commercial Place des Halles  
Niveau Haut (Face entrée BHV)  
67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70

**MICROMANIA NICE-ÉTOILE**  
Centre Cial Nice-Étoile - Niveau - 1  
06000 Nice - Tél. 04 93 62 01 14

**MICROMANIA ÉVRY 2**  
Centre Cial Evry 2 - Tél. 01 60 77 74 02

**MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES**  
Galeries des Champs - 84, av. Champs-Élysées  
Métro George 5 - RER Charles-de-Gaulle-Étoile  
Tél. 01 42 56 04 13

**MICROMANIA LYON-LA-PART-DIEU**  
Centre Commercial La Part Dieu - Niveau 1  
69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82

**MICROMANIA MONTPELLIER**  
Centre Cial Le Polygone - Niveau Haut  
34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 14 57

**MICROMANIA LES ULIS 2**  
Centre Cial Les Ulis 2 - Tél. 01 69 29 04 99

**MICROMANIA MONTPARNASSE**  
126, rue de Rennes - 75006 Paris  
Métro Montparnasse ou Saint-Placide  
Tél. 01 45 49 07 07

**MICROMANIA EURAILLE**  
Centre Cial Euraille - Rez-de-chaussée  
59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

**MICROMANIA CAP 3000**  
Centre Cial Cap 3000 - Rez-de-chaussée  
06700 St-Laurent-du-Var - Tél. 04 93 14 61 47

**MICROMANIA BVD DES ITALIENS**  
Passage des Princes  
5, bvd des Italiens - 75002 Paris  
Métro Richelieu Drouot  
& RER Opéra - Tél. 01 40 15 93 10

**MICROMANIA MONTPARNASSE**  
126, rue de Rennes - 75006 Paris  
Métro Montparnasse ou Saint-Placide  
Tél. 01 45 49 07 07

**MICROMANIA LILLE V2**  
Centre Commercial Villeneuve d'Ascq  
59650 Lille - Tél. 03 20 05 57 58

**3615 MICROMANIA**  
Tout le catalogue des jeux  
(1,39 F. la semaine)

**GRATUITE** avec le 1<sup>er</sup> achat !

De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise\* sur des prix canons !

**MICROMANIA**

\* sur les consoles - Remise de 5% sur les jeux de la semaine de 10 F.  
\* IMPORTANT : Les prix indiqués sont valables jusqu'au 31 janvier 97.

**BON DE COMMANDE EXPRESS - MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX**

Titre	PRIX

Participation aux frais de port et emballage AT310111 Contact: 60 F - + 29 F

Prévoir  Contre  Vb  Total à payer = F

Règlement  Je joins  Chèque bancaire  CC  Mandat libéré

Je préfère payer à l'ordre et réception (en espèces 35 F) pour frais de remboursement 10% de monnaie (sauf/bv)

Entrez votre ordonnance de jeux  Négative  Super Nintendo  Mega Drive  Saturn

Nom \_\_\_\_\_  
Adresse \_\_\_\_\_  
Code postal \_\_\_\_\_  
Tél. \_\_\_\_\_  
Ville \_\_\_\_\_

PAYEZ PAR CHÈQUE BULLETT / INTERBANKCARD / Carte d'abonnement \_\_\_\_\_  
Signature \_\_\_\_\_

Commandez par tél. 92 94 36 0  
**OUVERT DE 9H à 18H**

# COMMAND & CONQUER

Command & Conquer fait partie de ces jeux qu'il n'est plus besoin de présenter. Ce grand nom de la stratégie, qui a déjà fait des ravages sur micros, se lance à l'assaut de la PlayStation, dans une version encore plus complète que sur Saturn. Ça va méchamment guerroyer!



## D'UNE BEAUTÉ HALLUCINANTE

Les séquences cinématiques, qui apparaissent à la fin d'un briefing ou d'une mission sont tout à fait splendides. Elles ponctuent le scénario pour le plaisir des yeux. Hélas, Westwood n'a pas créé de nouvelles séquences pour les missions inédites dites « opérations spéciales ».

**D**eux clans, deux CD-Rom. L'un contient des missions pour le GDI (Groupe de Défense International) et l'autre vous invite à servir la confrérie de NOD. Après avoir opté pour l'une ou l'autre de ces puissances, vous rencontrez votre supérieur hiérarchique lors d'un briefing. Vous devez obligatoirement accepter la mission qui vous est confiée et la remplir pour passer à la suivante. Un petit scénario bien ficelé, et ponctué de superbes séquences cinématiques, se découvre au fil de votre progression. Il vous arrivera assez fréquemment de ne pas réussir une mission du premier coup. Qu'importe, puisque vous pouvez la



Pas de pitié du côté du NOD. La première mission inédite consiste à détruire tout ce qui ressemble au GDI et aux civils.

repréparer autant de fois que nécessaire. Pour atteindre vos objectifs, vous disposez d'un groupe de soldats (mitrailleurs, grenadiers...) et, le cas échéant, de matériel et d'argent. Ce péculé permet d'acquiescer de nouvelles unités, d'ériger des bâtiments, de former de nouvelles recrues, etc. Vous pouvez faire fructifier ce capital en extrayant une richesse naturelle du sol : un minéral nommé le Tibérium. Mais il faut d'abord disposer d'une raffinerie. Dans un souci pratique, installez votre base à proximité d'une zone riche en Tibérium. En effet, les unités chargées d'extraire et de transporter le minéral, désarmées, sont particulièrement vulnérables.

## LA GUERRE DES VERSIONS

Une fois de plus, les joueurs sur Saturn ont été lésés : cette version PlayStation comporte, outre les trente missions de base, quinze missions supplémentaires appelées



Dans cette mission inédite, un commando rebelle a pour objectif de nettoyer la plage avant l'arrivée de ses collègues du GDI.

éditeur  
**VIRGIN I.E.**  
 textes  
**FRANÇAIS**  
 genre  
**STRATÉGIE/ACTION**  
 joueur(s)  
**1**

sauvegarde  
**NON**  
 continue  
**MOTS DE PASSE**

difficulté  
**PROGRESSIVE**  
 durée de vie  
**TRÈS LONGUE**

prix  
**A B C D E**



**en résumé**

Une fois encore, les possesseurs de PlayStation ont été gâtés. Cette version de C&C est de loin la meilleure sur console.



**DE L'ART DE BIEN BÂTIR SA BASE**

Voici un bref aperçu de tous les éléments que vous pouvez construire pour constituer votre base.

On retrouve, bien entendu, les éléments vitaux tels que la centrale électrique, qui fournit de l'énergie, la raffinerie de Tibérium, la caserne, qui assure la formation des hommes, l'usine d'armement, le centre de communication... Petit conseil : dotez-vous en priorité d'une centrale électrique pour l'énergie et d'une raffinerie de Tibérium pour faire grimper vos crédits.

Lorsque la raffinerie est pleine, construisez un silo pour stocker le surplus de minéral...

En jaune, le GDI ; en rouge, la confrérie de NOD.

« opérations survie » (huit nouvelles missions du NOD et sept du GDI), ainsi que six missions inédites tout spécialement conçues pour cette mouture. Les opérations de survie ne sont pas séquentielles, c'est-à-dire qu'elles peuvent être entreprises dans l'ordre que vous voulez. Mais notez qu'elles sont nettement plus difficiles que les missions de base. Quant aux six opérations spéciales (inédites), elles sont accessibles dès le menu d'introduction du disque GDI ou NOD.

En définitive, Command & Conquer sur PlayStation, qui propose davantage de missions et de musiques que sur Saturn, est une adaptation superbe d'un titre qui fait déjà référence en matière de stratégie/action. La traduction française est en outre d'excellente qualité. Les adeptes de wargame (genre peu représenté sur petite veinarde).

Magic Sam

**GRAPHISME**

Très lisible. Les sprites sont petits, mais parfaitement reconnaissables.

85%

**ANIMATION**

Scrolling impeccable. Aucun ralentissement, même lors des séquences cinématiques.

90%

**SON**

Les musiques originales étaient fabuleuses sur PC. Elles le restent sur PlayStation.

90%

**JOUABILITÉ**

Là encore, c'est parfait. Le jeu semble conçu pour le paddle. Un sans faute !

90%

# VIRTUAL ON



Borne d'arcade assez confidentielle — et pour cause : sa jouabilité n'est pas commune — Virtual On propose un curieux

**D**ans Virtual On, huit robots sont à votre disposition. Assez différents les uns des autres, ils se distinguent surtout par leur look (il y en a de bons gros bien costauds, et d'autres qui semblent plus fragiles) et par les armes qu'ils ont en leur possession.

L'équipement se répartit de la façon suivante : dans la main droite une arme de base, pour tirer à distance ; une autre un peu plus spéciale (genre bombe), dans la gauche ; enfin, un super blast sur le thorax. Ces tirs se transforment en coups (d'épée, de tonfa...) dès que vous travaillez un



## ÇA BLASTE !

Les Replays sont impressionnants et permettent d'admirer la dernière action effectuée.



mélange de combat et de shoot them up. Un nouveau genre tendance « space », auquel il est difficile de s'habituer.



N'hésitez pas à affronter un adversaire au corps à corps pour l'achopper. C'est souvent payant.

adversaire au corps à corps. Les dégâts provoqués sont alors très importants.

Chaque robot vous attend dans un stage bien particulier, en plein air ou en indoor, où se trouve un nombre plus ou moins important de bâtiments. Ce détail compte, car sur terrain découvert il faut jouer constamment l'esquive (vous possédez un Dash) pour éviter les tirs adverses. Au cas où vous ne verriez plus le robot adverse, vous avez la possibilité de sauter et de rester quelques secondes en suspension. Cela peut être pratique

## LE CHOIX DU SPLIT

En mode Versus, vous pouvez choisir de diviser l'écran dans le sens de la largeur ou bien dans celui de la longueur. Mettez-vous d'accord avec votre pote.



éditeur

SEGA

textes

ANGLAIS

genre

TIR

joueur(s)

1 OU 2

sauvegarde

OUI (RECORDS)

continue

INFINI

difficulté

BALÈZE

durée de vie

MOYENNE

prix

A B C D E F

PLAYER  
FUN  
85%

82



Le haut vous permet de renouer un contact visuel avec votre ennemi. Il ne reste plus qu'à viser et tirer.

pose deux modes d'écrans splités (en hauteur, sans doute pour les téléviseurs 16/9, et en largeur), vous avez la possibilité d'enregistrer vos combats, le mode Ranking fournit des indications détaillées sur vos résultats... Franchement, c'est très sympa et tout cet « enrobage » donne envie de s'y mettre. Maintenant, j'avoue que je n'ai pas vraiment réussi à maîtriser la jouabilité de Virtual On — à mon grand désespoir. Essayez-le : vous aurez peut-être moins de mal.

Chris,

alias try again.

## En résumé

Voilà un jeu plutôt intéressant et éclatant, mais qui se révèle malheureusement assez brouillon. Dommage, le hit n'était pas loin.



## ET LA BOMBINETTE CHERRA

Chaque robot possède une arme de jet assez puissante — une bombe la plupart du temps — aux effets dévastateurs impressionnants. Boum !

mais de cette façon, vous vous découvrez. Assez intéressant, tactiquement parlant, Virtual On pêche par un côté

bourrin assez hallucinant. Même en Easy, l'ordinateur vous arrose de séries de tirs démentiels et il n'est pas rare de voir votre barre de vie amputée des trois quarts après qu'un gros bourrin se soit soulagé de sa cargaison de missiles. L'action dépeste, et vous n'avez pas toujours le temps de réagir. Ainsi, certaines défaites sont frustrantes. Dommage, car le jeu est bien adapté et propose beaucoup d'options (mode Ranking, Tournoi, Versus...). On sent que Virtual On a été assez chiadé à plusieurs petits détails : le mode Versus pro-



Le robot « fille » du jeu possède une attaque peu commune : il envoie une myriade de petites coeurs !

## GRAPHISME

Les robots sont plutôt bien faits et les paysages assez beaux.

90%

## ANIMATION

Pour aller vite, ça va vite ! Voilà peut-être un des défauts du jeu.

89%

## SON

Musiques franchement quelconques, mais l'ambiance sonore tient la route.

83%

## JOUABILITÉ

Les commandes répondent bien, mais ça va vite et ça tourne dans tous les sens.

80%

100  
95  
90  
85  
80  
75  
70  
65  
60  
55  
50

# VICTORY BOXING CHAMPION EDITION

Sont de retour sur Saturn (voir *Player One n° 61*), *Victory Boxing* remonte sur le ring, sur PlayStation

HEAVY-アヘ  
188cm 85Kg  
R-HAND オープン  
ビクター GYM  
スネーク

**A**vant de rentrer de plain-pied dans l'enfer du ring, vous pouvez créer un ou plusieurs boxeurs (8 max), en choisissant le sexe (les femmes peuvent rencontrer des hommes), la main directrice, le visage, la taille, le poids et les vêtements du combattant.

Vous déterminez ensuite sa rapidité, sa puissance et sa forme physique. Ensuite, vous commencez votre carrière à la trente-cinquième place mondiale (bon dernier, quoi !). Un manager vous propose des combats, et les organise si vous les acceptez. Ainsi, vous aurez parfois l'occasion



## L'INTRO DU JEU

On se prend à rêver d'un jeu affichant de tels graphismes durant les phases d'action !



cette fois, dans une version 97 légèrement remaniée.

Daily PLACEBO NO. 143 MAINEVEN

CHON イワンの挑戦打ち破る！

3 vs 13

Latest Rank

5	←
6	←
23	← 1
25	← 2
27	← 2
--	←

期待の新人、リンド・メレンディ  
華麗なるデビュー

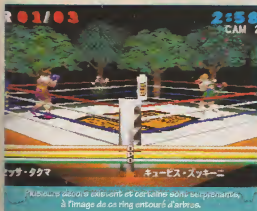
Après un combat, la presse se fait l'écho de la rencontre en lui consacrant la une, dignifiée... quand on a gagné !

de faire un bond dans le classement, en rencontrant un boxeur bien mieux placé que vous. Attention toutefois à ne pas voir trop gros, car si vous n'êtes pas prêt, vous risquez de vous faire laminer. Avant chaque rencontre, l'entraînement permet d'augmenter vos capacités dans les trois domaines cités plus haut (cf encadré). Ce que vous aurez gagné restera acquis, il est donc conseillé de rencontrer plusieurs fois un adversaire sans talent, de façon à vous préparer pour les gros morceaux. Parfois, vous recevrez les conseils avisés d'un



## L'ENTRAÎNEMENT

Essayez de ne pas favoriser un domaine au détriment d'un autre, si vous souhaitez être un sportif complet. Sinon, travaillez la puissance pour être puncheur, l'endurance et la rapidité pour devenir stylé.



Plusieurs décors existent et certains sont surprenants, à l'image de ce ring entouré d'arbres.

drôle de zig (voir ci-dessous). Le jeu à deux est possible, et un mode Replay vous permet de revoir vos combats sous l'angle désiré. Techniquement, les graphismes manquent de textures pour adoucir les angles, et l'animation de rapidité, mais l'ensemble demeure correct. Les points forts sont la jouabilité et la palette de coups, extrêmement riche. En plus, des enchaînements impressionnants sont possibles. Les amateurs du noble art apprécieront... Enfin, sachez que la version finale, contrairement à celle testée ici, sera en anglais.

Chon



## LES REPLAYS

En mode Replay, vous pouvez admirer à loisir les différentes phases du combat. Vous déplacez l'angle de la caméra comme bon vous semble. Vue du dessus, du dessous, rapprochée, éloignée, etc.

## Rambo versus Don King

Le type mal rasé, vêtu d'un treillis, et qui vous apprend de nouveaux coups était déjà présent dans la version 96 sur Saturn. Désormais, en plus de vous conseiller, il vous

propose de passer à la pratique lors d'un combat d'un round. Alors qu'avant, vous décidiez des matchs jalonnant votre carrière, vous êtes désormais assisté par un manager qui s'occupe de tout. Avec son costume voyant et son gros cigare, le bonhomme fait penser à l'excentrique Don King, impresario très médiatisé outre-Atlantique, qui a organisé la plupart des combats de Mike Tyson (récemment vaincu par Evander Holyfield pour le titre mondial des lourds).



PlayStation

VICTORY  
BOXING  
CHAMPION  
EDITION

éditeur	VIRGIN I.E.
textes	ANGLAIS
genre	BOXE ANGLAISE
Joueur(s)	10U2
sauvegarde	OUI
continue	NON
difficulté	MOYENNE
durée de vie	BONNE
prix	A B C D E F



## en résumé

Une simulation de boxe anglaise assez complète. Les graphismes en 3D parpaing et l'animation un peu lente n'entament pas le plaisir de jeu.

## GRAPHISME

L'aspect cubique des perso est un peu gênant au début, puis on s'y fait.

85%

## ANIMATION

Elle manque de punch, surtout en début de carrière où le boxeur est plus lent.

80%

## SON

Le bruit des coups est bien rendu, traduisant la violence des impacts.

90%

## JOUABILITÉ

Elle est assez technique. L'apprentissage et l'entraînement sont recommandés.

91%

# TILT!



## LES DEUX VUES

Les flippers sont assez complexes avec des rampes qui se croisent, des cibles dissimulées par le décor, etc. L'angle le plus jouable constitue la vue subjective mais elle ne favorise pas la visualisation d'ensemble. L'idée consiste à passer en vue verticale. Bien que le scrolling soit préjudiciable à la jouabilité, vous vous familiariserez avec les obstacles et les principaux objectifs.

L'idée consiste à passer en vue verticale. Bien que le scrolling soit préjudiciable à la jouabilité, vous vous familiariserez avec les obstacles et les principaux objectifs.

## L'avis des players

EL DIDOU : « Même si, selon moi, le flipper n'a d'intérêt que dans un bar enfumé avec une vraie table qu'on peut remuer à grands coups de baffes, je dois bien avouer que Tilt ! (quel nom original) m'a convaincu. Six flippers différents, c'est déjà pas mal ! La réaction de la bille est, pour une fois, fidèle à la réalité et les deux vues s'avèrent jouables et complémentaires. Bref, si vous êtes fan du genre, ce titre peut constituer un bon investissement. »

REYDA : « Tiens, ça me rappelle mes tendres années, lorsque j'atteignais à peine le bord du flip à grand renfort d'escabeau (ndlr : la semaine dernière...). Un jeu contenant six flippers, avec des commandes très simples ! Alors on l'essaie, on joue et... ça marche ! Les différents flips sont de qualité inégale (mon préféré étant celui du Chicago des gangsters) mais on ressent très bien les mouvements de la bille, son poids et son inertie étant bien restitués. Certes, on peut se lasser rapidement de ce genre de jeu, mais vu qu'il y a six flips, on se lasse six fois moins vite. Avis aux nostalgiques ! »

L'expérience montre que la réalisation d'un flipper sur console n'est pas un exercice aisé. Mais, vous allez le voir, Tilt ! dispose de nombreux arguments pour s'imposer comme la référence du genre sur Saturn.

## UN FLIPPER CONVIVIAL

Le principal atout de Tilt ! réside indiscutablement dans le choix offert au joueur puisque six flippers, à la difficulté variable, sont proposés. Ainsi, chacun des tableaux est doté d'un « scénario » assez complexe offrant de multiples possibilités. Enfin, les graphismes sont réalisés en haute définition, ce qui ne gâche



Chaque flipper propose des séquences de jeu vidéo telles qu'on peut en voir sur certains vrais flippers, c'est-à-dire pas géniales !

Sur Saturn, il existe déjà une demi-douzaine de flippers. Cela dit, aucun n'est vraiment transcendant si ce n'est peut-être True Pinball at The Web. Tilt ! l'extrait sans problème de la masse en proposant pas moins de six flippers et une réalisation très propre.

LES SIX FLIPPERS

Certains tableaux, d'une difficulté enfantine (on ne perd jamais), devenues interminables ! Dommage que l'on ne puisse pas passer de cinq à trois billes pour écourter la durée des parties.



Roadking



Funfair



The Monster



Gangster



Star Quest



Myst & Majik

LA CINÉMATIQUE

Chaque flipper propose une séquence cinématique illustrant un événement. Hélas, ces petites interludes n'offrent aucune variété. Du coup, on s'en lasse très vite.



Roadking



Funfair



The Monster



Gangster



Star Quest



Myst & Majik

éditeur	VIRGIN I.E.
textes	ANGLAIS FRANÇAIS
genre	FLIPPER
joueur(s)	1A4
sauvegarde	HIGH SCORES
continue	NON
difficulté	ASSEZ FACILE
durée de vie	MOYENNE
prix	A B C D E



en résumé

Tilt ! rassemble six flippers aux graphismes somptueux. Mais sa trop grande facilité ne permet pas de moduler la durée des parties.

GRAPHISME

De la haute résolution agrémentée de séquences cinématiques.

93%

ANIMATION

Occasionnellement, quelques réactions curieuses de la bile.

90%

SON

Des musiques thématiques, agréables mais sans génie.

85%

JOUABILITÉ

Parfaite avec notamment un bon contrôle des secousses.

98%

rien. Ce décor lyrique est cependant assombri par un début de taille (pour certains). Si les menus s'inscrivent en français, les indications et autres explications s'affichent en cours de partie sont intégralement en anglais. De temps à autre, le tableau d'affichage se transforme en monitor proposant des séquences de jeux vidéo très simples et graphiquement ridicules mais divertissantes. Chaque flipper s'inspire de trémas (accompagnés de musiques adaptées) allant de Frankenstein

à l'épopée médiévale-fantastique ou encore à la Prohibition. La gestion des billes est très réaliste, bien qu'il faille noter très ponctuellement un rebond étrange avec les flippers. Mais rien de grave, rassurez-vous. La possibilité de sauvegarder les dix meilleurs scores par flipper crée une certaine émulation entre joueurs. Bref, Tilt ! appartient à cette catégorie de jeux, très fun et conviviaux, idéale pour des parties à plusieurs.

Wolfen

# EARTHWORM JIM 2

PlayStation  
Saturn

Depuis le temps, on ne l'attendait plus !  
Notre lombric adoré arrive enfin, ventre à terre, juste à temps pour se mesurer à des



**D**oit-on présenter Earthworm Jim ? Si vous êtes (ou avez été) possesseur d'une 16 bits et amateur de jeux de plate-forme, vous avez certainement mis la main sur l'une des deux cartouches mettant en scène cet asticot. La qualité graphique et l'humour

ompréent de Earthworm Jim 2. Li ont d'ailleurs valu une excellente réputation. En se plongeant dans ces deux versions 32 bits, quasiment identiques, on peut noter que les choses n'ont pas beaucoup changé. Et non, ce n'est pas un compliment ! Car il est ici question de la réalisa-



## C'EST GONFLÉ !

Pour progresser dans ce niveau, il faut ramasser des vaches (elles poussent avec les fleurs !), pour les emmener se faire traire !



jeux de plate-forme qui commencent à réellement exploiter les 32 bits. E.J.2 tiendra-t-il la distance ?



Les points récoltés plusieurs armes qui lui seront particulièrement utiles dans les niveaux de difficulté les plus élevés.

tion : si quelques plans de fond ont été timidement redessinés, on garde l'impression de se trouver devant une Super Nintendo. Et, sauf le respect dû à cette honorable console, économiser durant des mois pour remplacer sa 16 bits par une 32 bits et avoir au final la sensation d'être revenu au point de départ, ça a de quoi ruiner le moral ! Seules les musiques (maintenant sur CD) ont gagné au change. Cependant E.J.2 conserve son point fort, autrement dit sa variété. Les actions à effectuer sont radicalement différentes d'un niveau à l'

EARTHWORM  
JIM 2

## 16 CONTRE 32 BITS

La seule différence notable entre les versions 16 et 32 bits d'Earthworm Jim 2 tient dans le fait que certains arrière-plans sont nouveaux. Pas plus beaux, juste différents...



Face à un level "flat" ce qui n'y a, le plus original, le joueur s'il le passe par un bon jeu. C'est tout ce qui est au level.

l'autre, et les surprises se succèdent tout au long du jeu. Utiliser un porc pour boucher le bocal d'un dangereux poisson, répondre à un quiz stupide, ou s'envoler en gonflant la tête de Jim à Héluim ne sont que quelques-unes des imbécillités qui pleuvent sur le joueur, qui en redemande ! Enfin, la jouabilité est très bonne — si elle est quelquefois prise à défaut, cela a rarement une incidence grave sur la santé de Jim. Bref, s'il ne se place plus au top, EJ2 est toujours à classer dans les bons jeux.

Milouse,  
les pieds mignons.

éditeur  
VIRGIN I.E.  
textes  
ANGLAIS  
genre  
PLATE-FORME  
joueur(s)  
1

sauvegarde  
MOTS DE PASSE  
continue  
OUI

difficulté  
REGLABLE  
durée de vie  
HONNETE

prix  
A B C D E F

PLAYER FUZ  
85%

## en résumé

Sur 16 bits, nous avons applaudi ce titre des deux mains. Aujourd'hui, on continue de l'apprécier, même s'il a perdu de sa superbe.



## VER SA TILE

En fait de plate-forme, EJ2 n'en constitue pas un la moitié du temps. Chevaucher une fusée, voler, ou rattraper des chiots sont autant d'actions qui figurent au programme.

## Monde cruel

« Je me souviens que, quand j'étais gamin, je trouvais plein de choses à faire avec les vers de terre. Bien sûr, l'écrasement fut un vrai plaisir, mais ne dura pas longtemps. Les faire sécher au soleil était plus rigolo, à condition de savoir s'armer de patience. Les nouer ou les attacher les uns aux autres était déjà plus original. D'ailleurs, durant les récrés humides, nous étions nombreux à participer au concours de la plus

longue chaîne de vers de terre (pas de Pogs à l'époque !). Puis, j'ai découvert les criquets, qui offrent beaucoup plus de possibilités d'amusement. Que de pattes arrachées ! M'enfin j'ai grandi, et aujourd'hui, de ma passion pour les vers de terre ne subsistent que les regrets d'avoir infligé tant de souffrances gratuites. Mais comme tous les adultes, je ne regarde plus où je mets les pieds, et il doit bien m'arriver d'en écraser encore quelques uns. Chienne de vie... »

## GRAPHISME

Le style dénote un humour certain, malgré une qualité dépassée.

81%

## ANIMATION

Il ne manquerait plus que l'animation soit sacrée !

85%

## SON

Les musiques sont très belles, et les sons plutôt marrants.

89%

## JOUABILITÉ

Difficile de s'accrocher quelque part. Sinon, rien à redire.

89%

# SIM CITY 2000

On se réjouissait que  
 Sim City 2000, qui  
 suscita des milliers de  
 vibrations, investisse  
 la PlayStation.  
 Mais malheureu-  
 sement le résultat  
 est loin de nos  
 espérances. Histoire  
 d'une déception.



Devenir maire des décennies durant, gérer des routes, des usines, des casernes, des logements, des châteaux d'eau, ériger un stade ou un zoo pour distraire les riverains... C'était cela, le concept général de Sim City 2000. Mais cette fois, le long changement effectué, je ne découvris, à surprise, que des graphismes en basse résolution et un scrolling tellement saccadé que le soft en devenait quasi injouable... Même aidé de la souris (le curseur ayant plus de deux secondes de retard sur le pointeur), je ne pus rien en tirer. Puis, en essayant le mode Scénario, je constatai, tout décontit, que, avec un nombre important de

bâtiments à l'écran (une ville, quoi !), il devenait carrément impossible de faire ce que je désirais (comme réagir à une situation le plus rapidement possible) et je m'égarai bientôt sur une carte n'offrant qu'un seul degré de zoom. Toutes ces imperfections me laissèrent à penser que cette version de Sim City avait perdu beaucoup de son charme. Ses défauts techniques n'avaient a priori aucune raison d'exister, surtout avec une console puissante comme la PlayStation ! Alors, quelle raison auriez-vous d'acheter ce jeu ? À moins peut-être d'aimer Sim City 2000 à la folle et de n'avoir ni PC ni Mac ni Saturn...

Reyda,  
 déçu

## GRAPHISME

Autrefois, c'était un des points forts du titre. Dommage...

70%

## ANIMATION

Là, le bât blesse : elle est saccadée, et poussièr. C'est une version 32 bits ?

55%

## SON

Ces petites mélodies sont passables, mais n'ont rien d'essentiel.

75%

## JOUABILITÉ

Faire ce que l'on désire est trop souvent un exercice périlleux... même à la souris.

40%



Le mode Scénario vous propose de sauver une ville délinquante. Mais il est impossible de réagir aussi rapidement qu'on le voudrait.

PlayStation

SIM CITY 2000

éditeur	VIRGIN I.E.
textes	FRANÇAIS
genre	SIMU ECONOMIQUE
joueur(s)	1
sauvegarde	MEMORY CARD
continue	NON
difficulté	MOYENNE
durée de vie	LONGUE
prix	ARRETEE



## En résumé

On s'attendait à une vraie version 32 bits, hélas !, la technique ne suit pas. Reste le concept génial de ce grand classique.

70%

# Les meilleurs mangas aux meilleurs prix

2 histoires complètes (4 n<sup>os</sup>) pour **49 F**  
au lieu de ~~80 F~~



1



2



3



4

Silent Möbius  
Belle Starr



1



2



3



4

Lodoss War  
Possession  
Tracer

Les 2 collections : **89 F** au lieu de ~~160 F~~

Pour commander un ou plusieurs numéros de Manga Collector, n'hésitez ni récrivez le bon à être signé ci-dessous accompagné de votre règlement à : BIL - Manga Collector - BP 4 - 69700 Sancy-le-Grand. Tél : 03 44 66 26 26.

## Oui ! je souhaite recevoir :

- la collection complète  Silent Möbius ou  Lodoss War. 49 F + frais d'envoi 21 F = **70 F**.
- les 2 collections Silent Möbius et Lodoss War. 89 F + frais d'envoi 28 F = **117 F**.
- le(s) numéro(s) suivant(s) : **18 F** par n° auquel j'ajoute les frais d'envoi :  
pour un exemplaire : 11,50 F ; 2/3 exemplaires : 16 F.



n°1  n°2  n°3  n°4



n°1  n°2  n°3  n°4

Je joins un chèque de ..... F à l'ordre de Média Système Edition.

Nom : .....  
 Prénom : .....  
 Adresse : .....  
 Code postal : ..... Ville : .....

Signature obligatoire\*  
\*des parents pour les mineurs.

# STEEL HARBINGER

PlayStation

PlayStation  
**STEEL  
HARBINGER**



**L**a scène d'intro vous met tout de suite dans l'ambiance : la terre est envahie par des extraterrestres, et la fille d'un chercheur travaillant pour l'armée est contaminée par un E.T. dont elle prend l'aspect. Vous incarnez cette demoiselle (qui a conservé toute sa conscience), et êtes chargé de lutter contre les envahisseurs, tout en sauvant un maximum de terriens. Vous évoluez dans des décors de fin de monde emblématiquement en 3D. Une carte des États-Unis situe la ville dans laquelle vous vous trouvez. Chaque mission se déroule dans une cité différente où vous devez rechercher des éléments afin de progresser. C'est pourquoi il est préférable de fouiller



Vous devez à tous prix détruire ces espèces de vers géants.

toutes les maisons. Des bonus vous permettent également de garder contact avec votre père, réfugié on ne sait où. Au cours de votre aventure, vous tombez souvent sur des humains éclatés, les tripes à l'air ou sans jambes. Eh là, détail bien gore, vous pouvez manger leurs restes (ou ceux de vos ennemis), afin de récupérer de l'énergie vitale !

Chon

éditeur	MINDSCAPE
textes	ANGLAIS
genre	SHOOT-THÉMAUP
joueur(s)	1
sauvegarde	OUI
continue	3
difficulté	MOYENNE
durée de vie	MOYENNE
prix	49 990 F

PLAYER FUN  
83%

en résumé

Sans être un hit, ce shoot them up en 3D matiné de recherche se révèle plutôt amusant. Le scénario reste classique.

## GRAPHISME

Le perso pixelisé en plan rapproché, les décors et ennemis sont bien réalisés.

84%

## ANIMATION

Rien d'extraordinaire. Ça bouge plutôt bien, vu que le perso ne peut que marcher !

85%

## SON

Les bruitages sont corrects sans plus. Ça manque un peu d'effets pour de la 32 bits.

83%

## JOUABILITÉ

Pas de problèmes, on tire où l'on veut, comme on veut. Heureusement, d'ailleurs.

87%

Voilà un shoot them up qui ne se contente pas d'être bourrin. Vous devrez également fouler partout, et avoir le cœur bien accroché pour affronter des scènes sanglantes.



Vous pourriez aussi l'occasion de mater des scènes assez gorges. Les 100 premiers de trois soldates avec les boyaux à l'air.





# HYPER TENNIS



Certains éditeurs disposent de simulations sportives qu'ils font évoluer au fil des ans. C'est le cas de Human qui recourt Final Tennis, un ancien hit de la NEC.

**E**n ce moment, il faut bien reconnaître que les simulations de tennis se bousculent au portillon, avec notamment Pete Sampras Tennis ou Smash Court. Face à cette prolifération, Hyper Tennis dispose cependant de bons arguments pour s'imposer. La simulation de Human repose sur la désormais incontournable 3D polygonale. Malheureusement, la vue de base est trop éloignée et les patztes de mouche faisant office de joueurs n'ont rien d'attrayant. Pour que le jeu prenne toute son ampleur graphique, il convient donc de changer la vue au début de chaque rencontre. De cette manière, on constate — à partir

d'une caméra rapprochée aussi jouable que les angles plus larges — que l'animation des joueurs est vraiment d'une qualité exceptionnelle. On se laisse donc rapidement séduire par cet Hyper Tennis, surtout qu'il n'y a pas grand-chose à redire concernant sa jouabilité. On relève quand même un bémol dans cette belle harmonie : le son. Autant les musiques d'ambiance restent sympas, autant les digits vocales annonçant les scores entre les échanges sont grossières. Moralité, si vous ne connaissez pas la version 16 bits, il est grand temps de découvrir cet Hyper Tennis 32 bits.

Wolfen

## GRAPHISME

Le rendu visuel des joueurs est variable selon la vue choisie.

89%

## ANIMATION

C'est un des atouts majeurs du jeu, surtout en vue rapprochée.

92%

## SON

L'arbitre méritait mieux que de vulgaires digits vocales.

77%

## JOUABILITÉ

L'interface est assez instinctive ; rien à dire.

89%

PlayStation

HYPER  
TENNIS

éditeur	VIRGIN I.E.
textes	ANGLAIS
genre	SIMU DE TENNIS
joueur(s)	1 A 4
sauvegarde	OUI
continue	NON
difficulté	MOYENNE
durée de vie	EXCELLENTE
prix	A B C D E F

PLAYER FUZ  
92%

## en résumé

Il ne paie pas de mine de prime abord et pourtant, c'est un véritable bijou. Les fans de la première heure seront comblés, les néophytes aussi.



L'animation en vue de la balle s'accompagne d'une traînée plus ou moins longue selon la rapidité. Un petit plus qui donne un cran.

POUR LA  
PREMIERE  
FOIS EN  
FRANCE  
...

# Dans Manga y'a des bulles

5  
MANGAS  
INÉDITS  
EN  
FRANÇAIS

COMPIER  
GUNSMITH  
CATS,  
3X3 EYES..

Le magazine N°1 des fans de Manga

MANGA  
PLAYER  
LE MAS DE  
TOUS LES  
FANS DE  
MANGAS !

# MANGA PLAYER

...CAPTAIN KID  
ET  
ALL MY  
GODDESS

SUMMIT

TOUS  
LES MOIS  
CHEZ  
VOTRE  
MARCHAND  
HABITUEL.

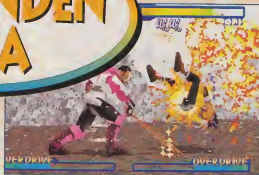
140 pages  
de Mangas  
originaux  
en version  
française

TOU  
L'ACTUALI  
ET DES  
REPORTAGE  
RÉALISÉ  
POUR  
VOUS.

NE  
RATEZ  
PAS  
LE  
N°15!

IL SORT L  
31  
DÉCEMBR

# TOSHINDEN URA



Après de brillants débuts sur PlayStation, Toshinden se cherche, et chaque version apporte son lot d'améliorations... très (trop ?) discrètes. À quand la version ultime ?

**T**oshinden URA (Ultimate Revenge Attack, ça ne veut pas dire grand-chose mais ça en jette un max), reprend, en grande partie, les personnages et la « trame » du Toshinden original. Parmi les onze combattants de base disponibles, on fait la connaissance de Ripper, nouvelle vedette de la série, et de Ron Ron, jeune scientifique plantureuse, capable de balancer des bombes (!). La jouabilité de cette version a été quelque peu améliorée et on ne sent plus le côté pesant des commandes qui gâchait un peu notre plaisir dans le Toshinden Remix, première version du jeu à avoir vu le jour sur Saturn. Graphiquement, le titre semble plus

abouti également (avec des contours de polygones bien nets). Mais, à présent, c'est au niveau de l'intérêt des combats que le jeu pêche. Depuis le premier Toshinden, sur PlayStation, on dirait qu'aucune véritable nouveauté n'a été apportée. On balance ses super pouvoirs, on évite les coups en faisant des roulades, on a une super attaque à disposition... Bon, c'est gentil, plutôt jouable, mais il sentait temps de trouver de nouvelles idées, tout de même. Les authentiques inconditionnels de la série peuvent donc se laisser tenter, à la rigueur, mais franchement, ça ne va pas très loin. Dommage.

Chris

éditeur	TAKARA
textes	ANGLAIS
genre	COMBAT
joueur(s)	1 OU 2
sauvegarde	NON
continue	OUI
difficulté	VARIABLE
durée de vie	MOYENNE
prix	ABEDEF

PLAYER FUZ  
70%

## en résumé

**Toshinden URA** est une version (à peine) améliorée du Toshinden Remix, sur Saturn, et il innove vraiment peu. Dommage.



Ripper est un personnage peu original. C'est un Shi...  
n'oubliez pas, version ultime. P.F.I.

## GRAPHISME

Les persos sont fins et possèdent une certaine grâce. Décors quelconques.

76%

## ANIMATION

Ça bouge vite, de façon un peu raide, mais bon, c'est du Toshinden !

88%

## SON

Les musiques et les voix digitales tiennent la route, ni plus ni moins.

80%

## JOUABILITÉ

Les coups sortent bien. On ne s'amuse pas des masses, mais ça sort bien.

89%

# Choisis ton jeu ... nous faisons le reste\*

Tous les meilleurs jeux  
disponibles sur

## 3617 BESTCD

Plus de 150 titres

- 1 Tu connectes ton minitel
- 2 Tu choisis ton jeu
- 3 Tu introduis tes mon et autres
- 4 Tu capitalises des points en consultant nos formations multimédia
- 5 Tu récupères ton jeu par la poste sous 48 h.

Suivi des envois par minitel

L'ordre: Saturn

- 1 Je passe ma soirée
- 2 J'en profite jusqu'à ma dernière professe
- 3 Par dessus 3 piles d'années j'aperçois le cadavre tout dressé
- 4 Ma dernière nuit est du Saturn
- 5 Pour Play Saturn il y a ripaire
- 6 Je repasse dans 5 jours



# Vite Vite



PLAYSTATION

## V-Tennis

prix **50%**

éditeur  
**ACCLAIM**  
textes  
**ANGLAIS**  
genre  
**TENNIS**  
nombre de joueurs  
**1 OU 2**  
sauvegarde  
**OUI**  
continue  
**NON**



Sorti voilà un an au Japon (voir PO n° 58), V-Tennis s'imposait comme l'un des meilleurs de sa catégorie sur 32 bits. Depuis, d'autres produits de qualité ont débargué sur PlayStation (Davis Cup, Sampras Extreme Tennis ou Smash Court). Du coup, on se rend compte qu'en une petite année, le soft de Tonkinhouse a bien mal vieilli. Les polygones en 3D manquent cruellement de texture, l'animation est douteuse, et la majorité des vues disponibles ne servent à rien puisqu'elles se révèlent injouables. Combien de tout, on ne peut même pas jouer à quatre.

Chon

SATURN

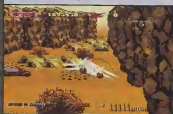
## Sega Ages

prix **70%**

éditeur  
**SEGA**  
textes  
**ANGLAIS**  
genre  
**COMPILATION**  
nombre de joueurs  
**1**  
sauvegarde  
**NON**  
continue  
**OUI**



Réservée quasi exclusivement aux nostalgiques, la compilation Sega Ages (ou vice versa, comprenez qu'il s'agit d'un palindrome) vous permet de revivre les heures de gloire de trois hits mythiques de l'éditeur en arcade : Space Harrier, Out Run et After Burner 2. Avant



toute chose, signalons que jusqu' alors aucune des adaptations consoles (ou micro) de ces trois jeux n'était semblable en tous points aux versions arcade d'origine. Cette fois, pas de problème, nous avons des versions identiques à 100 % (dommage qu'il ait fallu attendre une 32 bits pour réussir à convertir fidèlement des jeux vieux de dix ans !).

Mieux, l'adaptation d'Out Run vous propose non seulement la version bien connue des Occidentaux, mais aussi l'original japonais, inédit en France. Alors, ne gâchons pas notre plaisir et même si les graphismes ont pris un coup de vieux, le fun est toujours au rendez-vous. Si vous avez envie de blâser de nouveau les robots de Space Harrier, les zincs d'After Burner ou d'accompagner une jolie blonde aux commandes de la Ferrari d'Out Run, n'hésitez pas. Pour fans de ces célèbres bornes uniquement, les autres vont crier au scandale !



Wonder

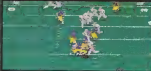
MEGADRIVE

## Madden 97

prix **80%**

éditeur  
**ELECTRONICARTS**  
textes  
**ANGLAIS**  
genre  
**FOOTUS**  
nombre de joueurs  
**1 A 4**  
sauvegarde  
**OUI**  
continue  
**NON**

30 YARD KICK. DESIGN BY JIM U. GREEN FOR A 11 YARD GAIN.



Electronic Arts n'oublie pas les fans de football américain possesseurs d'une Megadrive. Le volet 97 arrive sur la 16 bits de Sega, après être sorti sur PlayStation et Saturn. Une version de plus, remise à jour avec la saison 96, et qui viendra agrandir la ludothèque des quelques rares amateurs de ce sport (aussi populaire aux États-Unis que le foot en Europe). Bref, un titre à réserver une fois de plus aux initiés ; les novices avides de découverte devront, quant à eux, nourrir une grande motivation s'ils veulent appliquer avec succès les nombreuses stratégies.

Chon



## LE ZOOM DE VITE VU

ACTUALGOLF (SIMULON) De superbes graphismes pour un jeu de golf de très bonne facture.

PLAYSTATION/SATURN

### Tempest X/2000

prix	40%
éditeur	INTERPLAY
textes	ANGLAIS
genre	RÉCYCLAGE
nombre de joueurs	10U2
sauvegarde	OUI
continue	AQUOI BON ?

On a déjà eu droit aux compilés de vieux jeux vidéo des années 80 signés Namco et Williams. Cette fois, Interplay fait encore plus fort et ressort un jeu d'il y a quinze ans en le retapant à peine pour justifier (vainement) son prix, bien supérieur aux cinq francs qu'il vaut réellement. Il s'agit ici de tuer sur des ennemis qui vous forcent dessus. Chacun arrive dans un couloir particulier, il faut donc viser le bon couloir au bon moment. Passionnant... La version Saturn est juste un peu moins nulle que celle de la PlayStation, grâce à ses modes de jeu plus nombreux.

Milouse

PLAYSTATION

### Reloaded

prix	55%
éditeur	GREMLIN
textes	FRANÇAIS
genre	BEAT'HEM'ALL
nombre de joueurs	10U2
sauvegarde	OUI
continue	OUI



Loaded avait bluffé son monde en dévoilant un joli premier niveau sur le CD de démo de la PlayStation. Mais il se révéla très boum, très répétitif et difficilement jouable. Dans Reloaded, vous incarnez de nouveau un tueur, lancé à la poursuite du vrai méchant de l'histoire. L'action consiste à pulvériser ceux qui vous barrent le chemin menant à la sortie de lieux labyrinthiques vus de dessus, en 3D. Cette suite est encore pire, lente et moche, avec des niveaux mal structurés ! Mieux vaut encore recharger Loaded, c'est-à-dire...

Bubu

SATURN

### Actua Golf

prix	91%
éditeur	GREMLIN
textes	FRANÇAIS
genre	SIMU DE GOLF
nombre de joueurs	1A4
sauvegarde	OUI
continue	NON



Il aura fallu presque un an à Gremlin pour effectuer la conversion d'Actua Golf. Sortie sur PlayStation en mars 96, cette simulation de golf s'était faite remarquer par la qualité des graphismes et par une prise en main assez facile. Avant chaque coup, vous pouvez vous déplacer en n'importe quel point du trou, et ce en temps réel. Vous disposez d'une bonne vingtaine de caméras, dont la première moitié consacrée à la vue « d'avant coup » et l'autre à la trajectoire de la balle. Un seul hic : les commentateurs ont l'air de réciter une berceuse !

Wolfen

Retrouver les toutes dernières nouveautés sur bornes d'arcade à

## LA SALLE DE JEUX REPUBLIQUE

- \* Divers :**
  - Bubble Mania (3000)
  - Bay Storm (2000)
  - Jack'n'Fights (2000)
  - Tiki'n'Wars (Namco)
  - Mirmo Square (IGS)
- \* Simulateurs :**
  - Jet Set (Namco)
  - Jet Set Cyclus (Namco)
  - Warming Heat (K. Namco)
- Ainsi que les classiques :**
  - Fight'n'USA (SNK)
  - Street Fighter 2 (Capcom)
  - King'n'Fight (SNK)
  - Street Eagle V.2 (Namco)
  - Fight'n'USA (SNK)
  - Street Fighter 2 (Capcom)
  - Tekken 2 (Namco)
  - Puzzle Battle 2 (Taito)

Avec aussi les derniers flippers dont le Scared Stiff, et même des Baby-foot qui parlent !

**LA SALLE DE JEUX REPUBLIQUE**  
1, boulevard St-Martin. 75003 Paris  
Métro Belleville

# Vite Vite

PLAYSTATION

## Chronicles Of The Sword



prix	55%
éditeur	PSYGNOSIS
textes	FRANÇAIS
genre	AVENTURE
nombre de joueurs	1
sauvegarde	OUI
continue	NON

Psychosis a mis bien du temps à sortir ce titre. Et au vu du résultat, on comprend que l'éditeur ait traité des pieds. *Chronicles Of The Sword* est un jeu d'aventure à la Discworld, avec quelques scènes cinématiques et de combat en plus. L'interface est assez lourde, les graphismes pas très brillants, et le scénario bâti autour des chevaliers de la Table Ronde donne dans le genre vétuste. À côté de *Blazing Dragons*, de *Discworld* et des *Chevaliers de Baphomet*, voilà qui fait bien pâle figure. À prescrire aux fans d'aventure en manque... et encore!

Milouse

PLAYSTATION

## Perfect Weapon



prix	50%
éditeur	ELECTRONICARTS
textes	FRANÇAIS
genre	BEAT'EM ALL
nombre de joueurs	1
sauvegarde	OUI
continue	NON

Ce jeu se situe à mi-chemin entre *Tomb Raider* et *Time Commando*. Mais vous n'êtes pas armé car c'est vous « l'arme parfaite ». Vous pouvez vous déplacer où bon vous semble et vous battre avec les loups, les humains ou autres créatures de rencontre. Seulement, la jouabilité pêche par bien des aspects, notamment en ce qui concerne les déplacements du perso... L'animation n'est pas très rapide, et enfin les graphismes ne rattrapent en rien le soft. Bref, une pâle parodie de *Time Commando* qui ne fera certainement pas date!

Chon

MEGADRIVE

## NBA Live 97



prix	89%
éditeur	ELECTRONICARTS
textes	ANGLAIS
genre	SIMU DE BASKET
nombre de joueurs	1A4
sauvegarde	OUI
continue	NON

Cette version Megadrive sort en même temps que la version PlayStation (voir test page 86). Il s'agit en gros du même jeu, mais sur 16 bits, avec les conséquences graphiques implicites. À part ce détail, le réalisme est toujours poussé en mode simulation, car les joueurs se fatiguent et peuvent se blesser. Au niveau des tirs aussi, le pourcentage de réussite n'atteint pas les 100%. Le panier tout simple est bon de rentrer à tous



les coups, comme cela se produit dans d'autres jeux, et je ne vous parle même pas des tirs à 3 points. Toutefois, ceux qui préfèrent le style

arcade peuvent désactiver les règles comme bon leur semble et jouer sans se prendre la tête. Parmi les nouveautés, citons le concours de tir à 3 points, et la possibilité de s'entraîner en 2 contre 2 ou 3 contre 3. Les 29 équipes de la NBA sont évidemment disponibles, mais vous pouvez aussi créer une équipe en piochant dans les diverses formations. Mais cette Dream Team ne sera utilisable qu'en mode Exhibition, inutile donc d'espérer attaquer un championnat avec cette fine équipe. Enfin, Shaquille O'Neal est cette fois présent dans le jeu. Bref, un titre qui plaira à tous les types de joueurs — s'ils ne sont pas allergiques à ce sport.

Chon





PLAYSTATION

## Namco Museum Vol.3



prix	59%
éditeur	SONY
textes	ANGLAIS
genre	ACTION
nombre de joueurs	1
sauvegarde	NON
continue	OUI

La troisième (et certainement pas dernière) compilation de vieilles boîtes d'arcade Namco, regroupe six nouveaux titres. Parmi ceux-ci, il y a cinq anciens hits (dont deux suites) et un jeu quasi inconnu et qui de toute manière ne présente que peu d'intérêt — même pour l'époque. Les vieux hits sont Galaxian (shoot them'up), Pole Position I (jeu de F1), Ms Pac Man (alias Pac Man bis), Dig Dug (sorte de Pac Man où ton creuse son chemin), et The Tower Of Druaga (ancêtre de Gauntlet). La vieille daube s'appelle Phozon, et c'est un Puzzle Game. Y a-t-il des amateurs ?

Bubu

PLAYSTATION

## WWF In Your House



prix	70%
éditeur	ACCLAIM
textes	ANGLAIS
genre	SIMU DE CATCH
nombre de joueurs	1A4
sauvegarde	NON
continue	INFINI

Les jeux portant le label de la WWF se suivent et se ressemblent. Ce nouveau volet est d'une réalisation qui paraît bien légère, compte tenu de la console sur laquelle il est censé tourner. Les combattants sont de simples sprites qui évoluent dans un environnement en 2D. Et s'ils ont été dotés de coups spéciaux (accompagnés d'animations assez délectantes), cela ne suffit pas à nous convaincre. Seule l'ambiance qui se dégage des combats à plusieurs joueurs est à souligner... encore qu'on s'en lasse assez rapidement !

Wolven

# Les Souris de Canal J

## Résultats

En novembre, Canal J et l'émission Des Souris et des Rom, présentée par Bertrand Amar organisait la remise des trophées multimédia : Les Souris d'Or. *Player One* vous proposait de participer au vote des catégories consoles : 16 et 32 bits.

*Vous avez voté et vous avez décidé :*

**Souris d'Or 96 de la catégorie 16 bits**  
Donkey Kong Country 2 (SN)

**Souris d'Or 96 de la catégorie 32 bits**  
Formula One (PlayStation)



## Comme promis,

90 d'entre vous tirés au sort parmi les votants ont gagné un abonnement à leur magazine préféré (*Player One*).

Les heureux élus sont :

Stéphane ADAMCZYK de Grenay, Sandrine BERRANE de Narre, Damien GLOT de Labassièze-en-Thelle, Thomas GUILLARME de Drancy, Paul JAYASIMONE de Paris, Cedric LEBLANG de Metz, Etienne LEROUX d'Asnières, Sylvain LEMBERT de Verres, Jean-Marie de LE GUILVINEC, Nicolas THURMEAD de Tremblay-sur-Mauldre, David VOTHANN de La Chapelle la Meise.

Et autres Souris d'Or ont été décernées par l'équipe des Souris et des Rom :  
Souris d'Or de meilleur jeu sur PC : Les Joyeux machines de Professor Tim  
Souris d'Or de meilleur CD-Rom : Où est Charlie ? Au cirque.  
Souris d'Or de meilleur jeu de plate-forme : Crash Bandicoot (Playstation)  
Souris d'Or de meilleur jeu d'aventure : Les Chevaliers de Rapanello (Playstation)  
Souris d'Or de meilleur jeu de sport : Fifa 97 (Playstation)  
Souris d'Or de meilleur jeu de l'année : Sega Rally (Saturn) et Formula One (Playstation)





## Mortal Kombat Trilogy

PlayStation

Chameleon, persos classiques, zone de combat

buBu  
Magic Sam'branche



He, voici déjà trois codes mortels pour Mortal Kombat Trisomie ! Gageons qu'il ne s'agit pas des derniers.

• Pour dingler le perso caché Chameleon : à l'écran de sélection des persos, prenez un des ninjas (Scorpion, Sub-zero...). Maintenez ensuite les boutons Gauche (Droite si vous êtes le second joueur) + + + R1 + R2 jusqu'à ce que le match commence (« Fight ! »). Votre ninja se trans-

former en Chameleon.

• Personnages dans leur tenue classique (valable pour Rayden, Kano, Kung Lao et Jax) : maintenez Select quand vous les prenez, l'image de leur ancien look « glis-sera » dans leur case.

• Pour choisir votre zone de combat : à l'écran de sélection des persos mettez le curseur sur Sonya et faites Haut + Start (l'écran doit trembler et un boom retentit).



## Street Fighter Alpha 2

PlayStation

Dinger Super Akuma / Shin Gohki

buBu & Roydo



Select et validez. Pour réutiliser Super Akuma plus tard, il faudra mettre le curseur sur Akuma, puis presser Select trois secondes : Super Akuma sera alors validé et enregistré sur la memory.



À la page des persos, mettez le curseur sur Akuma et appuyez sur Select; puis allez sur Adon -> Shun Li -> Guy -> Roiento -> Sakura -> Rose -> Birdy -> Akuma -> Bison -> Dan -> Akuma, dans cet ordre précis (cela revient à faire une sorte de « X »). Enfoncez ensuite

## Time Commando

PlayStation

3 vies (continues triangulaires)

Magic Sam'branche



Dès que vous êtes mal, mettez la Pause, puis le curseur sur « Sound FX ». Puis faites : ▲, ●, ●, X, ▲, ●, ●, X, ▲, ▲, ▲ (bruit !). Reprenez la partie

## Street Fighter Alpha 2

Saturn

Evil Ryu, Super Akuma, Old Chun Li

Magic Sam'bourre, Chris Fighter Zero 2



sur Ryu, puis appuyez une fois sur Start. Ensuite, de Ryu, allez sur Adon -> Akuma -> Adon -> Ryu. Enfin, pressez Start pendant que vous validez Ryu.

• Super Dragon Punch d'Evil Ryu : quart de cercle vers l'Avant, quart de cercle vers l'Avant + Pied.

• Super Akuma : mettez le curseur sur Akuma, et faites : Start, Bas, Bas, Droite, Bas, Droite, Bas, Bas, Bas, Gauche, Bas, puis maintenez Start et validez.

• Chun-Li dans sa version d'origine



mettez le curseur sur Chun-Li, maintenez Start enfoncé pendant quatre secondes, puis validez.



## Mots de passe

### Lomax (PlayStation)

En positionnant vos boutons d'origine et de sauvegarde, vous disposez d'une multitude de mots de passe à faire :

• Facile

Niveau 2 : X X X X X X X X

Niveau 3 : X X X X X X X X

Niveau 4 : X X X X X X X X

Niveau 5 : X X X X X X X X

Niveau 6 : X X X X X X X X

Niveau 7 : X X X X X X X X

Niveau 8 : X X X X X X X X

Niveau 9 : X X X X X X X X

Niveau 10 : X X X X X X X X

Niveau 11 : X X X X X X X X

Niveau 12 : X X X X X X X X

Niveau 13 : X X X X X X X X

Niveau 14 : X X X X X X X X

Niveau 15 : X X X X X X X X

Niveau 16 : X X X X X X X X

Niveau 17 : X X X X X X X X

Niveau 18 : X X X X X X X X

Niveau 19 : X X X X X X X X

Niveau 20 : X X X X X X X X

Niveau 21 : X X X X X X X X

Niveau 22 : X X X X X X X X

Niveau 23 : X X X X X X X X

Niveau 24 : X X X X X X X X

Niveau 25 : X X X X X X X X

Niveau 26 : X X X X X X X X

Niveau 27 : X X X X X X X X

Niveau 28 : X X X X X X X X

Niveau 29 : X X X X X X X X

Niveau 30 : X X X X X X X X

Niveau 31 : X X X X X X X X

Niveau 32 : X X X X X X X X

Niveau 33 : X X X X X X X X

Niveau 34 : X X X X X X X X

Niveau 35 : X X X X X X X X

Niveau 36 : X X X X X X X X

Niveau 37 : X X X X X X X X

Niveau 38 : X X X X X X X X

Niveau 39 : X X X X X X X X

Niveau 40 : X X X X X X X X

Niveau 41 : X X X X X X X X

Niveau 42 : X X X X X X X X

Niveau 43 : X X X X X X X X

Niveau 44 : X X X X X X X X

Niveau 45 : X X X X X X X X

Niveau 46 : X X X X X X X X

Niveau 47 : X X X X X X X X

Niveau 48 : X X X X X X X X

Niveau 49 : X X X X X X X X

Niveau 50 : X X X X X X X X

Niveau 51 : X X X X X X X X

Niveau 52 : X X X X X X X X

Niveau 53 : X X X X X X X X

Niveau 54 : X X X X X X X X

Niveau 55 : X X X X X X X X

Niveau 56 : X X X X X X X X

Niveau 57 : X X X X X X X X

Niveau 58 : X X X X X X X X

Niveau 59 : X X X X X X X X

Niveau 60 : X X X X X X X X



# GAME SHOP

NOUVEAU A PARIS

Tel : 01 46 34 57 83

21, rue du Val de Grâce 75005 PARIS

SONY	NEUF		OCCASION	
	PLAYSTATION	1 490 F	PLAYSTATION	1 000 F
PANDEMONIUM	379 F	BURNING ROAD	299 F	
FINAL DOOM	369 F	TIME COMMANDO	299 F	
SIM CITY 2000	399 F	CASPER	299 F	
PENNY RACER	369 F	TOTAL NBA	229 F	
SOVIET STRIKE	399 F	SPACE HULK	229 F	
TOMB RAIDER	369 F	ACTUA SOCCER	199 F	
FORMULA 1	389 F	DESTRUCTION DERBY	149 F	

SEGA	NEUF		OCCASION	
	SATURN	1 490 F	SATURN	1 000 F
DAYTONA 2	379 F	FIGHTING VIPERS	299 F	
FATAL FURY R-B	369 F	LEGEND OF THOR 2	279 F	
DESTRUCTION DERBY 2	399 F	DAYTONA	169 F	
WORD WIDE SOCCER	379 F	MAGIC CARPET	149 F	
SOVIET STRIKE	379 F	X-MEN	279 F	
VIRTUA COP 2	449 F	SEGA RALLY	279 F	
COMMAND AND CONQUER	379 F	PANZER DRAGON 2	249 F	

SEGA	OCCASION		NINTENDO	OCCASION	
	MEGA DRIVE	199 F		SUPER NES	349 F
FIFA 95	199 F	DOOM	299 F		
NBA JAM	199 F	MICKEY MANIA	149 F		
ROI LION	199 F	NBA JAM T.E.	199 F		
FIFA 96	249 F	MARIO KART	149 F		
MORTAL KOMBAT 3	249 F	DRAGON BALL Z 2	129 F		
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	249 F	I.S.S.	249 F		
SUPER STREET FIGHTER	249 F	SECRET OF MANA	199 F		

GAME SHOP: les prix et l'accueil en prime !

Un large choix sur :

- GAME BOY
- CD-ROM PC / MAC
- GAME GEAR
- NEO GEO
- 3DO
- NEO CD

Appelez-nous, cette liste n'est pas complète !  
Nous avons pensé à vos yeux !



GAME SHOP  
Achat  
Vente  
Echange

V.P.C.	BON DE COMMANDE à retourner, avec votre règlement (Chèque ou Mandat), à : GAME SHOP 21, rue du Val de Grâce - 75005 PARIS	
	JEUX / CONSOLES	PRIX
	Frais de port (jeux 30F/Console 60F)	
<b>Total</b>		

Nom : \_\_\_\_\_  
Prénom : \_\_\_\_\_  
Adresse : \_\_\_\_\_  
CP : \_\_\_\_\_ Ville : \_\_\_\_\_  
Tél. : \_\_\_\_\_  
Signature (des parents pour les mineurs)

## Mots de passe

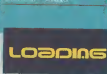
Patrimoine, Toulouzain, Toulouze  
- Monde 1 : B  
Marguerite à Thérèse  
- Monde 2 : Toulouze  
- Monde 3 : Toulouze  
- Monde 4 : Toulouze  
- Monde 5 : Toulouze  
- Monde 6 : Toulouze  
- Monde 7 : Toulouze  
- Monde 8 : Toulouze  
- Monde 9 : Toulouze  
- Monde 10 : Toulouze  
- Monde 11 : Toulouze  
- Monde 12 : Toulouze  
- Monde 13 : Toulouze  
- Monde 14 : Toulouze  
- Monde 15 : Toulouze  
- Monde 16 : Toulouze  
- Monde 17 : Toulouze  
- Monde 18 : Toulouze  
- Monde 19 : Toulouze  
- Monde 20 : Toulouze  
- Monde 21 : Toulouze  
- Monde 22 : Toulouze  
- Monde 23 : Toulouze  
- Monde 24 : Toulouze  
- Monde 25 : Toulouze  
- Monde 26 : Toulouze  
- Monde 27 : Toulouze  
- Monde 28 : Toulouze  
- Monde 29 : Toulouze  
- Monde 30 : Toulouze  
- Monde 31 : Toulouze  
- Monde 32 : Toulouze  
- Monde 33 : Toulouze  
- Monde 34 : Toulouze  
- Monde 35 : Toulouze  
- Monde 36 : Toulouze  
- Monde 37 : Toulouze  
- Monde 38 : Toulouze  
- Monde 39 : Toulouze  
- Monde 40 : Toulouze  
- Monde 41 : Toulouze  
- Monde 42 : Toulouze  
- Monde 43 : Toulouze  
- Monde 44 : Toulouze  
- Monde 45 : Toulouze  
- Monde 46 : Toulouze  
- Monde 47 : Toulouze  
- Monde 48 : Toulouze  
- Monde 49 : Toulouze  
- Monde 50 : Toulouze  
- Monde 51 : Toulouze  
- Monde 52 : Toulouze  
- Monde 53 : Toulouze  
- Monde 54 : Toulouze  
- Monde 55 : Toulouze  
- Monde 56 : Toulouze  
- Monde 57 : Toulouze  
- Monde 58 : Toulouze  
- Monde 59 : Toulouze  
- Monde 60 : Toulouze  
- Monde 61 : Toulouze  
- Monde 62 : Toulouze  
- Monde 63 : Toulouze  
- Monde 64 : Toulouze  
- Monde 65 : Toulouze  
- Monde 66 : Toulouze  
- Monde 67 : Toulouze  
- Monde 68 : Toulouze  
- Monde 69 : Toulouze  
- Monde 70 : Toulouze  
- Monde 71 : Toulouze  
- Monde 72 : Toulouze  
- Monde 73 : Toulouze  
- Monde 74 : Toulouze  
- Monde 75 : Toulouze  
- Monde 76 : Toulouze  
- Monde 77 : Toulouze  
- Monde 78 : Toulouze  
- Monde 79 : Toulouze  
- Monde 80 : Toulouze  
- Monde 81 : Toulouze  
- Monde 82 : Toulouze  
- Monde 83 : Toulouze  
- Monde 84 : Toulouze  
- Monde 85 : Toulouze  
- Monde 86 : Toulouze  
- Monde 87 : Toulouze  
- Monde 88 : Toulouze  
- Monde 89 : Toulouze  
- Monde 90 : Toulouze  
- Monde 91 : Toulouze  
- Monde 92 : Toulouze  
- Monde 93 : Toulouze  
- Monde 94 : Toulouze  
- Monde 95 : Toulouze  
- Monde 96 : Toulouze  
- Monde 97 : Toulouze  
- Monde 98 : Toulouze  
- Monde 99 : Toulouze  
- Monde 100 : Toulouze

## WipEout 2097

### PlayStation

#### Nouvelles armes, vaisseaux-animaux !

Mikhaïl Babou



• Les codes suivants s'effectuent durant une partie, après avoir mis la Pause. Maintenez ensuite L1 + R1 + Select, et



faites les manips suivantes :

- Pour avoir une mitrailleuse :

●, X, ●, ●, X, ●, ●, ●, ●

- Pour avoir l'énergie infinie :

▲, X, ●, ●, X, ●, ●, ●, ●

X, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●

- Pour avoir toutes les armes :

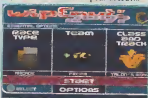
●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●

- Pour que le temps soit infini :

●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●

●, ●, X, ●, ●, ●, ●, ●, ●

• Vaisseaux transformés en



## Legend Of Thor 2

### Saturn

#### Super attaques, jeu à deux

Michèle Torr (Paris)



Voici décrites, pour chaque arme, les super attaques cachées :

• Dague :



- Triple saut périlleux, dague en avant : Avant, Arrière, Avant, mitrailleuse B.

- Attaque tournoyante : tour complet, B.

• Sabre :

- Multifrappe : tour complet, Avant, Arrière, Avant, B (ps : vous pouvez la faire pendant que vous courez)

• Arc :

- Flèche longue distance : manette vers l'Arrière, B

- Trois flèches d'un coup : Avant, Arrière, Avant + B.

• Bâton

- Attaque puissante : bouton de saut enfoncé + B.

- Attaque très puissante : Avant, Arrière, Avant, B.

• Jeu à deux : pendant une partie, sélectionnez une arme (bouton Z). Quand son icône apparaît, pressez X + L ; quand vous les relâchez, un double fantôme logique de votre perso apparaît.

Vous pouvez le contrôler avec le second paddle, mais il ne peut effectuer aucune action.

## Donkey Kong Country 2

### Super Nintendo

#### 75 Kremcoïns

Magic Sam'blesse



L'action est à effectuer dans le tout premier niveau (Panique Pate 1).

Allez dans la cabine du capitaine

K. Rool (et ne touchez à rien !).

Quittez la cabine,

sautez par-dessus les deux bananes qui se trouvent à la sortie, et continuez vers la droite.

Prenez le premier régime de bananes que vous rencontrez (il se situe au-dessus d'une rangée de barils).

Retournez à la

cabine, en sautant par-dessus les deux bananes. À l'intérieur, prenez le ballon rouge. Ressortez de la cabine, évitez les deux bananes, et allez reprendre le régime ; puis retournez une fois de plus dans la cabine ! Dedans, prenez la pièce géante qui sera apparue : elle vous donnera

75 Kremcoïns qui vous permettront de passer les péages menant aux kiosques de Klubb.

Pour tout savoir toute l'année sur les nouvelles consoles,  
les jeux vidéo, les mangas, l'actualité

Abonne-toi à  
Player One  
et reçois le jeu  
Tomb Raider  
sur PlayStation !

Exceptionnel !  
6 numéros  
+ le jeu

**TOMB  
RAIDER**

sur PlayStation

**390 F**

seulement au lieu  
de 561 F\*



Bon à renvoyer à :  
D&L - Abonnement PO / Tomb Raider  
BP 6 - 60700 Sacy-le-Grand  
Téléphone : 03 44 68 25 76

EIDOS

CORE

Deux heures de correction en 2014 sur le service Xbox1 de Player One (0,37 F/min ou lieu de 1,29 F/min) offerts pour tout abonné(e) !

**Oui, je m'abonne à Player One  
et je bénéficie de cette offre exceptionnelle**

- 6 numéros + le jeu Tomb Raider sur PlayStation\* : 390 F.  
+ expédition en recommandé : 39 F. **Total à payer : 429 F.**
- 6 numéros : 192 F.

Tarifs pour la France métropolitaine, DOM-TOM et étranger : ● + 49 F (terre/bateau) ou ● + 96 F (avion).

Nom : \_\_\_\_\_  
Prénom : \_\_\_\_\_  
Adresse : \_\_\_\_\_  
Code postal : \_\_\_\_\_  
Ville : \_\_\_\_\_  
Pays : \_\_\_\_\_  
Pseudo : \_\_\_\_\_  
(à créer sur le 3615 Player One pour bénéficier du 3614)

Je joins un chèque de \_\_\_\_\_ F  
à l'ordre de Média Système Edition.

Signature obligatoire \*  
\* des parents pour les mineurs





Nous rachetons vos jeux et vos consoles aux meilleures conditions du marché.

Commandez et réservez vos jeux par téléphone en réglant par carte bleue ou



01 43 79 12 22

**Ouvert les Dimanches 22 et 29 décembre 1998**

**OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10H A 19H**

**PLAYSTATION**

**NOUVEAU !!**

**CONSOLE VF**

+ 1 JOY.

→ 1490 F

**JEUX VERSION US**

DESTRUCTION DERBY 2	399 F
LEGACY OF KAIN	399 F
NBA IN THE ZONE 2	399 F
CONTRA	399 F
REBEL ASSAULT 2	399 F
PERFECT WGP	399 F
LOCKED WEAPON	399 F
DARK FORCES	399 F

**JEUX VERSION JAPONAISE**

BUSHIDO BLADE	499 F
RANMA 1/2	499 F
TOSHINDEN 3	499 F
BASTARD	499 F
SOUL EDGE	499 F
RAGE RACER	429 F

**JEUX VERSION EURO.**

SIM CITY 2000	349 F
CHRONICLE OF THE SWORD	369 F
SOVIET STRIKE	349 F
NHL 97	369 F
PANDEMONIUM	329 F
PETE SAMPRAS TENNIS	299 F
BURNING RUB	329 F
MYST VF	369 F
MORTAL KOMBAT TRILOGY	349 F
STREET FIGHTER ALPHA 2	349 F
STAR GLADIATOR	349 F
STREET RACER	349 F
FORMULA ONE	349 F
PROJECT X2	369 F
WARHAMMER VF	349 F
MOTOCROSS X	299 F
WIPE OUT 2007	349 F
CRASH BANDICOOT	349 F
ADVENTURES OF LOMAX	349 F
COMMAND AND CONQUER	349 F
FIFA SOCCER 97	349 F
THE HARD TRILOGY	349 F
TOMB RAIDER	299 F
CHEVALIERS BAPHOMET	349 F

**SATURN**

**NOUVEAU !!**

**CONSOLE VF**

+ SEGA RALLY

→ 1590 F

**JEUX VERSION US**

VIRTUAL ON	369 F
DRAGON FORCE RPG	399 F
SONIC 3D BLAST	399 F
LEGACY OF KAIN	399 F
DARK SAVIOR RPG	399 F

**JEUX VERSION EURO.**

FIGHTING VIPERS	369 F
WORLDWIDE SOCCER 97	369 F
NIGHTS + PAD	449 F
TOMB RAIDER	369 F
VIRTUAL ON	369 F
STREET RACER	369 F
VIRTUA COP 2 + GUN	499 F
DAYTONA CCE	319 F

**JEUX VERSION JAPONAISE**

SHINING THE HOLY ARK	399 F
ENEMY ZERO	449 F
RIGLOD SAGA 2	399 F
TACTICS OGRE	399 F
LANGUISSER 3	399 F
SAMURAI SHODOWN 3	499 F
ROCKMAN B	399 F
LUNAR SILVER STAR STORY	449 F
MURZLE STREET FIGHTER	399 F
DAYTONA CCE	399 F
NISSAN OVERDRIVING	399 F
TERA PHANTASTICA RPG	399 F
FATAL FURY REAL BOUT + CART	449 F
AIR'S ADVENTURE RPG	399 F
KING OF FIGHTERS 96 CD	489 F
KING OF FIGHTERS 96 + CART	399 F
FIGHTERS MEGAMIX	389 F



→ TEL. DISPO V. JAP

**HIT ... HIT PLAYSTATION HIT ... HIT**

**DIE HARD TRILOGY**      **FIFA 97**      **CHEVALIER DE BAPHOMET**      **TOMB RAIDER**

**HIT ... HIT SATURN HIT ... HIT**

**DAYTONA USA**      **VIRTUA COP 2**      **FIGHTERS MEGAMIX**

**OCCAZ 32 BITS**

**PLAYSTATION**

TOSHINDEN	149 F
* ZERO DIVIDE	149 F
* EDGE RACER	149 F
* STRIKER 96	149 F
* DISCWORLD	149 F
* ACTUA SOCCER	149 F
* THE D	149 F
* WWF	149 F
* LOADED	149 F
* FIFA 96	149 F
* D.DERBY	149 F
* WIPE OUT	149 F
* TOTAL ECLIPSE	149 F
* MAGIC CARPET	149 F
* POWER SERVE	149 F
* CRAZY NINJA	199 F
* RANMA	199 F
* AIR COMBAT	199 F
* TIKKEN	199 F
* ASSAULT RIGG	199 F

* DOOM	199 F
* RAIDEN	199 F
* ASSAULT RIGGS	199 F
* TOTAL NBA 96	199 F
* THU. HAWK	199 F
* AGILE WARRIOR	199 F
* TWISTED	199 F
* FADE TO BLACK	199 F
* PHILOSOMA	199 F
* WORMS	199 F
* JACK IS BACK	199 F
* TOCHINDEN 2	199 F
* TRACK FIELD	199 F
* TRUE FINBALL	199 F
* NEED SPEED	249 F
* W.COMM. 3	249 F
* ALIEN TRIVOLI	249 F
* ADIDAS POW.	249 F
* RESIDENT EVIL	249 F
* BLAZING DRAG.	249 F
* CASPER	249 F

* BURNING ROAD	249 F
* POFD	249 F
* WIPE OUT 2007	299 F
* RAGING SKIES	299 F
* CHESSY	299 F
* DRAGON BALL	299 F
* DAVIS CUP	299 F
* FORMULA 1	299 F
* PETE SAMPRAS	299 F
* TEKKEN 2	299 F

**SATURN**

* WIPE OUT	149 F
* FIFA 96	149 F
* SEGA RALLY	199 F
* THEME PARK	199 F
* GUARDIAN H.	199 F
* MYST	199 F
* MYSTARIA	199 F
* VF 2	249 F
* DAYTONA CCE	269 F
* NIGHTS + PAD	299 F

TOUTS NOS PRIX ET OFFRES SONT RECHERCHABLES DANS LEURS OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

**BON DE COMMANDE A RETOURNER A : POWER GAMES 31 RUE DE REUILLY 75012 PARIS**

CONSOLES - JEUX      QUANTITÉ      PRIX

TOTAL A PAYER + 30 F DE FRAIS DE PORT

NOM : \_\_\_\_\_ PRENOM : \_\_\_\_\_ TEL. : \_\_\_\_\_  
 ADRESSE : \_\_\_\_\_ CP : \_\_\_\_\_ VILLE : \_\_\_\_\_  
 PAIEMENT :  CHEQUE  MANDAT LETTRE   
 CARTE BLEUE : \_\_\_\_\_ DATE D'EXP. : \_\_\_\_\_  
 POUR LES CONSOLES : FRAIS DE PORT 30 F      SIGNATURE : \_\_\_\_\_

**SUPER NINT.**

**JEUX OCCAZ**  
 → CONS. OCCAZ + 2 JOY  
**349 F**

STARWING	49 F
B TYPE	79 F
NBA STAR	149 F
SUP.ALESTE	149 F
KILLER INSTINCT	149 F
STREET RACER	149 F
BC KID	149 F
ASTERIX	149 F
ZELDA	199 F
SECRET MANNA	199 F
VAL DIZISE	199 F
FLASHBACK	149 F
MYSTIC QUEST	149 F
PUNCH OUT	149 F
SWIM CITY	199 F
WOLF 3D	199 F
D&Z 2 JAP	199 F
TINTIN THEBAT	249 F
HW 3	249 F
YOGHI	249 F
DOOM	299 F

**MEGADRIVE**

**JEUX OCCAZ**  
 → MD OCCAZ + 2 JOY  
**249 F**

DI BOY	49 F
GRANDAX	49 F
MICKY 2	99 F
GLOBAL GLAD	99 F
GOLOS	99 F
TEAM USA	99 F
PUSSY	99 F
STREET RAGE	99 F
HICKY	99 F
MONSTRANA 2	99 F
SONIC 2	129 F
ETERNAL CHL	129 F
URBAN ILE	129 F
ALYSSA DRAG.	129 F
IMG TENNIS	129 F
ANDICHER W.	129 F
TALESNIP	129 F
FIFA 95	199 F
NBA LIVE 95	149 F
BONKERS	199 F
FUNK	199 F
SAMPRAS	199 F

# TOMB RAIDER

Une rubrique réalisée par Wolfen.

## SAINT-FRANCIS FOLLY

Comme promis dans le numéro 38 de notre confrère Ultra Player, voici la suite de la solution de Tomb Raider. On vous l'avait annoncée pour décembre mais, en raison de l'actualité, nous avons préféré privilégier les tests. On replonge sans plus tarder dans le vif du sujet avec cinq niveaux de foie. Vous retrouverez la fin de ces plans dans notre prochain numéro.

### Saint-Francis 1

Dès que le chargement du niveau est terminé, mettez-vous à courir et escaladez l'un des deux blocs à l'entrée de la grande salle. Dégagez et prenez votre temps pour décaler au pistolet le couple de lions. Perché sur le bloc, vous serez hors d'atteinte des griffes félines. Déplacez ensuite le bloc mobile vers l'ouest pour ouvrir la porte du fond. Aidez-vous de ce bloc pour escalader la plus haute colonne de la salle. Au sommet se trouve une grosse trousse de soins.



tenant enfoncé le bouton de saut, Lara prend une troisième impulsion lui permettant d'atteindre le premier palier. Répétez cette opération pour atteindre le second palier sur lequel se trouvent une boîte de cartouches et une trousse de soins.



### Saint-Francis 2

Montez sur l'estrade ouest et placez-vous sur le seuil de la porte en veillant à ne pas marcher sur la dalle. Attendez que les gorilles s'intéressent à vous avant de refluer dans la salle 1 en vous plaçant au pied de l'estrade où vous serez en sécurité. Dégommez-les tranquillement avant d'explorer la salle. Deux switches vous permettent de rouvrir l'issue.



cher. Quand vous en êtes arrivé là, déplacez le bloc mobile sur le symbole Ω le plus à l'est pour ouvrir l'issue correspondante.

### Saint-Francis 3

L'issue mène à un couloir en pente que vous dévaliez en glissade. Vous atterrissez une large galerie inondée dans laquelle un caïman géant vous attend.



### Saint-Francis 4

Dans la salle 1, utilisez le bloc mobile pour atteindre la plate-forme dormant sur une petite pièce. Placez-vous comme indiqué sur la photo et sautez devant vous. Lara doit prendre une nouvelle impulsion sur la petite placée devant elle pour effectuer un salto arrière sur la seconde pente. En main-



### Saint-Francis 5

En retournant dans la grande salle, vous tombez nez à nez avec Larson. De deux choses l'une, ou bien vous optez pour un shotgun (au risque de perdre de précieuses cartouches), ou bien vous jouez à cache-cache entre les piliers en utilisant les pistolets. Au bout d'un certain temps, le fourbe prend la fuite sans que vous puissiez faire quoi que ce soit pour l'en empê-

### Saint-Francis 6

Ignorez le caïman pour l'instant. Faites une escale à la première sortie qui est une salle secrète. Tirez le caïman d'ici et n'hésitez pas à plonger pour attirer le saurien si celui-ci décidait de se cacher. Avant de partir, prenez la boîte de cartouches.



### Saint-François 7

Replongez et gagnez la seconde salle plus à l'ouest, à partir de laquelle vous pouvez accéder à la galerie grâce à un levier.



loir part vers l'est, au fond duquel vous trouvez un levier inversant le sens du courant et actionnant l'ouverture d'une grille. Dernière celle-ci se trouve une clé. Attention, ces actions en après doivent être enchaînées rapidement si vous voulez rejoindre la surface à temps.

### Saint-François 10

Le sanctuaire d'Atlas est défendu par un grille. Après vous en être débarrassé, franchissez la grille (qui s'ouvre dès lors que vous avez marché sur la dalle). Elle se ferme automatiquement après votre passage. Le couloir mène à une rampe au sommet de laquelle un rocher n'attend que votre approche avant de se mettre à rouler sur vous. Dès que le rocher commence à bouger, faites une série de sauts en arrière et descendez dans la fosse. Collez-vous contre le mur et le rocher passera au-dessus de Lara sans



dommage. Quand la grille s'ouvre à nouveau, il ne vous reste plus qu'à escalader la corniche pour prendre la clé avant de sortir.

### Saint-François 11

Le sanctuaire de Thor est protégé par une grille de foudre. La salle suivante renferme un marteau géant ainsi qu'une dalle qui actionne la descente progressive du marteau jusqu'à un point où il tombera brusquement. Pour éviter l'écrasement, exécutez une série de passages rapides. Lorsque le marteau est tombé au sol, deux blocs de pierre mobiles vous permettent d'atteindre la corniche où se trouve la clé de Thor.



### Saint-François 12

Une succession d'épées décore le plafond du sanctuaire de Damoclos. Avancez au fond de la salle. Ouvrez la

porte en marchant sur la dalle marquée Ω. Prenez la clé qui se trouve dans la salle suivante et grimpez sur le bloc afin d'atteindre la plate-forme supérieure. Vous y trouvez une petite trousse de soins et une boîte de cartouches. Quittez le sanctuaire en marchant. De cette façon, les épées, qui évidemment se mettent à vous tomber dessus, peuvent être évitées.



### Saint-François 13

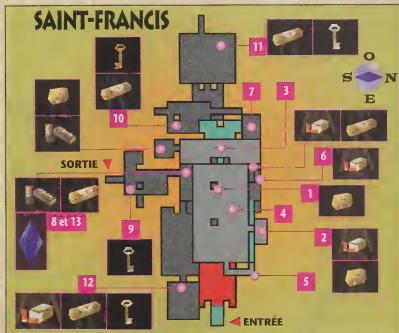
Lorsque vous avez obtenu les quatre clés, ne descendez pas immédiatement. Placez vous sur l'avant-dernier palier et tuez le comité d'accueil, constitué d'un couple de fauves et de Larson. Volez la salle secrète située au sud et insérez la clé dans les serrures ouvrant la fin du niveau.



portes. Voici leurs correspondances : Au sommet : sanctuaire de Neptune. Premier palier : levier de la porte Thor. Deuxième palier : sanctuaire d'Atlas et levier de la porte Damoclos. Troisième palier : sanctuaire de Thor. Quatrième palier : sanctuaire de Damoclos et levier de la porte Neptune. Au fond : levier de la porte Atlas. Après avoir ouvert toutes les portes et marché sur la dalle grise (qui révèle une salle secrète au fond), remontez au sommet et visitez les sanctuaires un par un en redescendant. Faites une sauvegarde après le premier sanctuaire et une autre après le troisième.

### Saint-François 3

Le sanctuaire de Neptune renferme un bassin d'une profondeur abyssale. Plongez-y et un fort courant vous entraîne vers le fond. Là, une galerie part vers le sud. Deux brassées plus loin, un cou-



# COLOSSEUM

## Colosseum 1

Flinguez le caïman géant avant de traverser le point d'eau.



## Colosseum 2

Vous arrivez dans une vaste salle renfermant un temple gréco-romain. Deux lions ont élu domicile et un troisième est enroulé à l'intérieur du bâtiment. En sortant du bassin par le rebord sud, un rocher incliné vous offre une assise pour éliminer les fauves sans problème. À partir du vaste renforcement situé à gauche du temple, vous pouvez accéder aux



corniches. Sur la première se trouve une grande trouée de sols. Grimpez sur la seconde pour atteindre le passage situé au sud de la salle.

## Colosseum 3

Il s'agit d'une fosse abritant un couple de crocodiles. Bien entendu, il faut les tirer d'en haut. Après avoir récupéré la trouée de sols, remontez par le même chemin. Sur le mur nord, en hauteur, une fissure horizontale vous permet de traverser la fosse. Avant d'atteindre l'autre rebord, la fissure s'élargit pour s'ouvrir sur une salle secrète contenant une boîte de cartouches. L'issue qui part de la pièce donne sur un levier actionnant la grille

du temple. Vous pouvez maintenant aller et venir à votre guise.

## Colosseum 4

Vous débouchez dans les tribunes d'un cirque antique. Larson s'y trouve aussi et vous devez le mettre en fuite grâce à quelques bases bien ajustées. Ensuite, occupez-vous des animaux qui se trouvent dans l'arène, il y a un couple de lions, un gorille et un fauve tapie dans le coin sud-est. Ensuite, allez dans la fosse dans le coin nord. Vous y trouvez un cristal



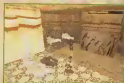
## Colosseum 5

Entrez dans l'ouverture à l'est du point de sauvegarde. Glissez le long de la rampe pour vous retrouver dans une salle habitée par deux lions. Il peut s'avérer judicieux d'utiliser le feu à pompe, vu l'absence d'abri. Manipulez les deux leviers : l'un ouvre la grille ramenant au point de sauvegarde, l'autre ouvre une entrée située au sud-est de la première. Attention, l'ouverture de la seconde grille libère d'autres fauves. Restez dans la fosse et sautez sur place tout en tirant avec le flingue de base. Cette tactique est longue, mais permet d'économiser de précieuses munitions.



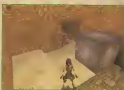
## Colosseum 6

Allez dans la salle du coin sud-est. S'y trouvent deux cages dont l'ouverture est commandée par une dalle grise. Lorsque vous l'avez activée, vous disposez de très peu de temps pour foncer dans la cellule de gauche et actionner le levier. Faites un roué-boulé et forcez dans la cellule de droite, d'où vous pouvez actionner l'ouverture de la porte métallique.



## Colosseum 7

Dans le vestibule situé derrière la loge, tirez le bloc obstruant le mur nord. Outre une petite trouée de sols,



vous découvrirez un levier actionnant l'ouverture de la porte, située à l'angle sud-ouest des tribunes.

## Colosseum 10

Au coude juste après la porte, une grille se referme derrière vous et un rocher se met à dévaler la pente douce qui vous fait face. N'hésitez pas et sautez dans le trou juste devant vous. Après la chute du rocher,



## Colosseum 8

Lorsque vous êtes au niveau de la coriche menant à la loge impériale, courez à l'intérieur afin d'éliminer les deux gorilles qui s'y trouvent.

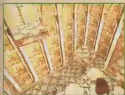
remontez la pente. Une petite salle renferme le levier actionnant l'ouverture de la porte du coin nord-ouest des tribunes. Attention, Larson fait son retour ainsi qu'un faucon qui sa compagnie n'a décidément pas l'air de déranger.



# TOMB RAIDER

## Colosseum 11

Cette salle contient une succession de piliers sur lesquels sont posées des plates-formes. Tout en haut se trouve un levier actionnant l'ouverture de la porte nord-est. En tournant dans la salle, un bruit se fait entendre dès que vous marchez derrière le pilier

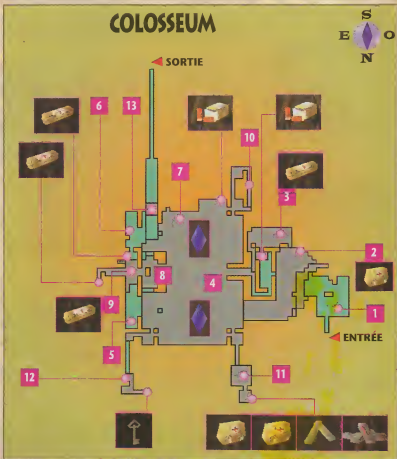


sud-ouest. Ce bruit signale qu'une porte s'est ouverte sur la plus haute plate-forme, contre le mur nord. Comme dans la salle 6, vous ne disposez que d'un très court laps de temps pour l'atteindre avant qu'elle se ferme. Une fois que le déclat d'ouverture s'est fait entendre, sautez sur le bloc puis enchaînez un saut latéral à droite, un salto arrière, un saut latéral à gauche puis un saut droit devant vous pour atteindre le réduit. Cela peut paraître impossible, et pourtant...

sauvegarde et un levier ouvrant la porte dans le vestibule, derrière la tribune impériale. Après avoir sauvegar-

dé, tirez le bloc mobile vers le levier. Cette action dévoile un cul-de-sac où se trouve une clé roullée.

Retournez dans la salle 8 et utilisez la clé roullée pour déverrouiller la grille. Celle-ci mène à un couloir inondé bariolé par un calman géant. Après avoir plongé, quelques brassées suffisent pour atteindre une salle à l'air libre. Vous y trouvez un levier ouvrant la dernière grille menant à la sortie. Plongez à nouveau et nagez plein sud en ignorant le calman.



## Colosseum 12

Vous arrivez devant un siphon que vous devez traverser à la nage. Il vous conduit dans une petite salle où un bloc mobile obstrue une issue. Poussez-le et vous atteindrez un cristal de



# PALACE MIDAS

## Palace Midas 5



Après la sauvegarde, débarrassez-vous des gorilles puis entrez dans la salle. Occupez-vous ensuite des crocodiles avant de remonter le cours de l'aqueduc. Il mène dans une pièce contenant une trousse de soins et des balles pour le magnum. Vous pouvez les atteindre avec une série de sauts arrière sur la corniche du mur ouest.

passage et actionnez le levier. Les dalles grises cernées de pliques se transforment en piliers. Remontez la galerie et exécutez une série de sauts



pour gagner le réduit en haut du mur nord. Vous y trouvez un second lingot de plomb.



## Palace Midas 4

Baissez les troisième et quatrième leviers pour ouvrir la porte. Hormis un énorme pilier, la pièce ne renferme rien d'intéressant... pour l'instant. Prenez la galerie qui part à l'ouest et déplacez le bloc mobile (il n'est pas gris comme les autres, mais assorti aux murs). Cela aura pour effet de provoquer l'effondrement de la moitié de la salle et d'une partie du pilier géant. Sur la fenêtre donnant dans la salle, orientez-vous comme sur la photo et sautez. Vous atteignez une plateforme apparue suite à l'effondrement. À partir de cette dernière, gagnez le sommet du pilier puis une autre plate-forme avant de rejoindre la fenêtre sur le mur opposé. Vous y trouvez un cristal de sauvegarde.

## Palace Midas 6

Retournez sur la corniche placée face au dernier cristal de sauvegarde et



agrippez-vous au rebord avant de vous laisser tomber dans une zone secrète où se trouve une boîte de cartouches.

## Palace Midas 7

Après avoir pillé la zone secrète, gagnez l'aile ouest de cette grande



## Palace Midas 8

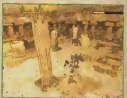
Vous arrivez par une ouverture donnant accès au toit du temple. Outre un cristal de sauvegarde, vous y trouvez le troisième lingot de plomb. Débarrassez-vous de la faune occupant le sol avant de descendre. Allez devant la porte du temple qui s'ouvre automatiquement et, après avoir pris la trousse



de soins, entrez. Actionnez le levier qui ouvre la grille menant au jardin.

## Palace Midas 9

Si ce n'est déjà fait, massacrez la horde de babouins. Dans la salle B, certains rochers vous permettent de tirer en restant hors de portée des gorilles.



## Palace Midas 1

Peuplée de trois gorilles, cette salle constitue une



écluse incontournable du niveau. Utilisez la technique de nettoyage habituelle, puis enchaînez une série de sauts de bloc en bloc pour vous hisser sur l'estrade supérieure. Ignorez l'alignement de cinq leviers et descendez dans l'ouverture afin d'actionner le levier qui s'y trouve. Une grille s'ouvre, vous permettant d'aller et venir à votre guise dans la salle de l'estrade.

## Palace Midas 2

Pour entrer dans cette salle, baissez le premier levier. Ensuite flinguez les rats qui nagent, puis sauvegardez. Dès que vous avez marché sur la dalle précédant le pilier enflammé, les



flammes de tous les piliers s'éteignent. Vous disposez du temps minimum pour traverser la pièce, de pilier en pilier. Si vous ratez un seul saut, vous n'aurez plus le temps d'achever la traversée et vous devrez recommencer la procédure. En cas d'échec, Lara se transformera en torche humaine. Sur l'estrade opposée, se trouve un lingot de plomb.

## Palace Midas 3

Pour ouvrir la porte de cette pièce, baissez les troisième et cinquième leviers dans la salle I. Entrez précautionneusement et prenez le couloir de droite. Tirez le bloc qui obstrue un

### Palace Midas 13

Le jardin est habité par un couple de gorilles. Hissez-vous sur l'une des estrades pour les abattre à distance. Sur l'estrader du fond, une série de piliers soutient une plate-forme sur laquelle se trouve une trousse de soins et un passage menant dans une autre pièce. Toujours dans le jar-

### Palace Midas 11

La grille sur le mur sud du jardin donne dans un couloir piégé. Deux espèces de herbes horizontales



s'ouvrent et se referment toutes les secondes. L'espace entre les deux herbes est une dalle fêlée dormant sur un trou tapissé de piques. Une seule solution : passer en une seule fois. Collez-vous contre la herbe et faites un saut en avant. Dans la salle défendue par ce piège se trouvent une petite trousse de soins, une boîte de cartouches et des balles de magnums.

### Palace Midas 12

Cette grande salle renferme ce qui, en son temps, devait être une statue du roi Midas. Il ne subsiste que les jambes et une main qui, selon la mythologie, transforme en or tout ce qu'elle touche. Placez-y successivement les trois lingots de plomb. Vu



qu'il y a une sauvegarde, faites monter Lara sur la main, histoire de voir...

### Palace Midas 14

Pour finir, retournez dans la salle n° 1 et ouvrez la porte nord en baissant

# TOMB RAIDER

les premier et cinquième leviers. Après vous être occupé du lion, allez sur l'estrader qui donne dans la grande salle. Outre une sauvegarde (déso-



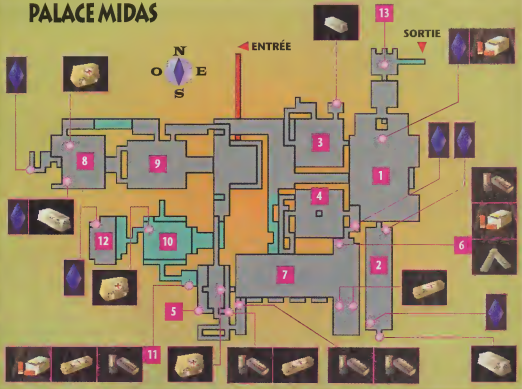
ormais inutile), il y a une boîte de cartouches. Placez les lingots d'or dans leurs emplacements respectifs et la porte de sortie s'ouvrira.

## PALACE MIDAS



ENTRÉE

SORTIE



# THE CISTERN

## The cistern 1

Suspendez-vous au rebord afin de vous laisser tomber dans la salle. Éliminez le rat et poussez le bloc obs-



truant un passage. Placez-le de façon à atteindre le levier situé à mi-hauteur de la salle suivante. Cela ouvrira une trappe et un résuit d'où deux rats surgiront. Ramassez la grande trousse de soins qui s'y trouve et descendez par la trappe.

## The cistern 2

En entrant, sautez sur la première corniche sur votre droite. Utilisez la fissure pour vous déplacer jusqu'à l'angle sud-est et prenez la boîte de cartouches. Suspendez-vous au mur est et déplacez-vous jusqu'au moment où vous pouvez vous hisser sur une plate-forme. Gagnez le rebord supérieur et longez-le jusqu'à trouver une clé rouillée. Regagnez la corniche



d'accès à la salle et allez à la porte du mur ouest la plus proche de vous. Utilisez la clé.

## The cistern 3

Débarrassez-vous des gorilles en effectuant une série de saut. Ensuite grimpez sur la plate-forme située au-dessus de la porte. Sautez de plate-forme en plate-forme pour gagner le



côté opposé. Au cours de vos sauts successifs, votre vieux pote fait son retour et vous tire dessus.

## The cistern 4

Laissez-vous glisser le long des rampes successives et débarrassez-vous des trois crocodiles et du rat géant. Faites une sauvegarde. Collectez la grande trousse de soins avant de vous hisser jusqu'à la fissure à l'aide de sauts, avec et sans élan. Quand vous êtes à hauteur de la faille, gagner la porte tient du jeu d'enfant. Ouvrez-la à l'aide du levier. Pour éviter les plaques qui suient, faites un saut en diagonale au ras de la porte.

## The cistern 5

Ne plongez surtout pas dans l'eau tant que vous n'aurez pas obtenu la clé. Hissez-vous sur la plate-forme située au sommet de l'escalier. Ensuite, faites le tour de la pièce à l'aide



d'une série de bonds sur les différents rebords. Actionnez le levier dans le réduit pour ouvrir la grille. Vous pouvez maintenant vous saisir de la clé en argent et regagner la salle principale via le passage aquatique (attention aux crocodiles !).

## The cistern 6

Si vous ne vous en êtes pas encore chargé, abaissez les crocodiles et les



rats. Grimpez sur le pilier sur lequel repose un cristal de sauvegarde. Tournez-vous vers l'est et sautez sur le balcon qui vous fait face.

## The cistern 7

Attention à ne pas tomber dans l'eau ! Sur le mur est, un levier inonde une bonne partie du niveau. Ensuite placez-vous sur le bloc au pied du mur nord et hissez-vous sur la petite plate-forme. Celle-ci vous mène à une première zone secrète où vous pour-



rez collecter trois boîtes de cartouches. Continuez votre périple par la galerie inondée.

## The cistern 8

Évitez le rat et sortez de l'eau. Suivez les plates-formes jusqu'à attendre la clé rouillée. Continuez face à vous pour revenir dans la salle principale.

## The cistern 9

Dans la salle principale, plongez le long du mur ouest (dans le secteur déjà inondé auparavant). Vous trou-



rez une faille menant au deuxième secteur secret où il y a des munitions pour magnum.

## The cistern 10

Placez-vous devant la seconde porte, contre le mur ouest, et ouvrez-la à l'aide de la clé rouillée. Plongez dans la galerie inondée et après deux ou trois vrages à angle droit, vous attendrez une salle abritant une clé en or et une petite trousse de soins.

## The cistern 11

Reprenez la galerie inondée que vous avez empruntée en début de niveau.





# TOMB RAIDER

Lors de votre premier passage dans cette salle, vous avez peut-être remarqué un levier inaccessible. Avec l'inondation, vous êtes maintenant en mesure de l'actionner. Celui-ci ouvre une grille protégeant la seconde clé en argent. Prenez les options et sauvegardez.

## The cistern 12

Allez jusqu'au balcon contre le mur nord. Le bloc situé sur la gauche de la porte est mobile. Poussez-le et vous découvrirez une salle secrète contenant une grosse trousse de soins et deux chargeurs pour le magnum. Ensuite, ouvrez les deux portes à l'aide de clés en argent.



## The cistern 13

Grimpez sur le bloc et sauvegardez. À l'ouest, confondu dans le décor, se trouve une plate-forme qui vous permet de gagner la serrure. Faites attention au singe et utilisez la clé en or. Ne descendez pas immédiatement mais revenez plutôt sur la plate-forme précédente. De là, vous serez en mesure d'étendre le couple de lions surgis de la salle suivante.



## The cistern 14

Maintenant que la voie est libre, entrez dans la salle et actionnez le levier. Grimpez immédiatement sur l'un des blocs afin de pouvoir faire face à quatre lions furieux.

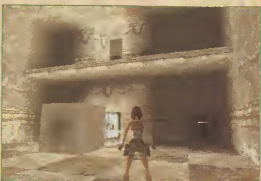


Ensuite, tirez le goussin (comme le levier) et trimbaliez-le jusqu'à la salle 15.

## The cistern 15

Ignorez le levier placé de cette salle et grimpez sur le bloc traîné depuis la salle précédente. Vous pouvez maintenant atteindre le balcon et ramasser les chargeurs de magnum

et la grosse trousse de soins. Retournez dans la salle précédente et plongez dans le puits dégagé par le bloc mobile. Vous avez atteint la sortie de ce niveau.



## THE CISTERN



# TOMB OF TIHOCAN

## Tomb of Tihocan 1

Le niveau commence dans l'eau et vous ne disposez pas énormément de temps. Nagez plein sud jusqu'à arriver dans une salle inondée elle aussi. Dans le prolongement du couloir duquel vous venez, un boyau part



dans les profondeurs du sol. Au fond, un angle droit repart vers le nord sur quelques mètres. Dans le cul-de-sac, un levier vous permettra de faire baisser le niveau de l'eau. Retournez dans la salle, désormais à l'air libre, et, à l'aide du levier, ouvrez la grille de la salle suivante.

## Tomb of Tihocan 2

La salle suivante est l'autre d'un crocodile. Vous en venez à bout sans trop de problème. Ensuite, commencez l'ascension de la salle en progressant de bloc en bloc. Dans une alcôve située au point le plus haut, un levier permet d'inonder en partie la salle. L'issue, inaccessible jusqu'à présent, devient praticable grâce à un bloc flottant sur l'eau.



## Tomb of Tihocan 3

Vous devez appliquer le même procédé que pour l'étape 1. Le levier n'a pas pour effet d'abaisser le niveau de l'eau mais il inverse le courant dans la galerie inondée que vous devez emprunter.



## Tomb of Tihocan 4

Grimpez dans la partie supérieure de la salle et sauvegardez. Placez-vous ensuite sur le bloc isolé et sortez par l'issue droite du mur nord. Attention, vous retrouvez une fois encore votre



camarade de jeu. Notez la présence d'une herse semblable à la salle secrète du jardin (au niveau de Midas Palace).

## Tomb of Tihocan 5

Après avoir éliminé le crocodile et collecté les options, marchez sur les trois dalles dont les textures diffèrent



du reste de la pièce (en bas, à droite sur la photo). Cela ouvre une pièce secrète dans le mur ouest, à l'intérieur de laquelle se trouvent une grosse trousse de soins et une boîte de cartouches.

## Tomb of Tihocan 6

Retournez à la dernière salle de sauvegarde. Prenez l'issue de gauche sur le mur nord en faisant attention aux pièces à balancier. Arrivé au bord du vide, suspendez-vous et déplacez-vous le long de la corniche. Vous atteignez une galerie où un levier vous per-



met d'inonder partiellement la salle 5. Plongez dans la salle et prenez l'issue sud-ouest.

## Tomb of Tihocan 7

Lorsque vous vous extrayez de l'eau, n'entrez pas immédiatement dans la salle. Restez légèrement en contrebas et allumez le tigre à bout portant. Celui-ci ne peut pas attaquer



tant que vous êtes à une hauteur différente. Empruntez la galerie face à vous et actionnez le levier. Une porte s'est maintenant ouverte du côté opposé de la salle. Pour l'atteindre, sauvegardez et tirez les gorilles avant de vous hisser sur le « faux plafond ». Dans la salle, se trouvent une grosse trousse de soins et une clé en or.

## Tomb of Tihocan 8

Insérez la clé en or dans la serrure. Les blocs immergés remontent à la surface, vous permettant de franchir l'espace inondé.



## Tomb of Tihocan 9

Déplacez le bloc mobile sur chacune des dalles gravées. Ce procédé ouvre une à une les portes dormant dans cette salle et il vous suffira de vous baisser pour ramener les options. Attention, il y a quelques rats et gorilles. Enfin, méfiez-vous de la salle nord-ouest.

En y entrant, allez directement dans l'alcôve où se trouve la clé ; vous éviterez la dégringolade de deux rochers ronds. Utilisez les deux clés rouillées (collectées dans les salles adjacentes) pour ouvrir la grille du mur est.

## Tomb of Tihocan 10

Au sommet de la rampe, après avoir sauvegardé, ne vous laissez pas glisser. Placez-vous de sorte à pouvoir sauter sur le côté droit de la pente. Une fois lancé, gardez enfoncés le bouton de saut et la direction haut. Les différents rebonds vous permettent d'atteindre une salle secrète

# TOMB RAIDER



contiennent des munitions de magnum et un chargeur d'uzi.

## Tomb of Tihocan 12

Nagez jusqu'à proximité du temple. L'avancée de terre ferme devant le temple recouvre un secteur inondé à partir duquel part une galerie. Situé sous le centaure de droite, cet étroit



boyau inondé vous mène dans une salle où un levier permet d'ouvrir la porte du temple.

## Tomb of Tihocan 13

Repartez sur l'esplanade devant le temple et courez à l'intérieur. Ne traînez pas, sous peine de voir s'animer la statue de centaure à gauche du temple. Ça vaut le coup d'œil mais,



puisque il est possible d'éviter le combat, autant en profiter.

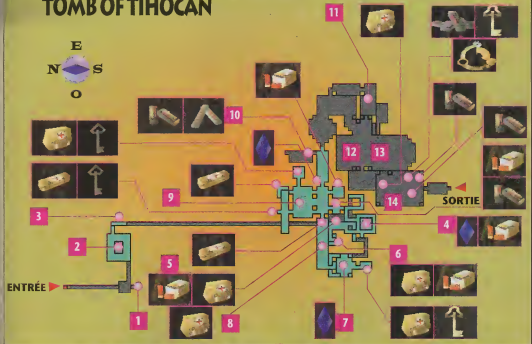
## Tomb of Tihocan 14

À l'intérieur du temple, vous tomberez nez à nez avec Larson. Il s'agit de la confrontation finale. Effectuez des sauts de gauche à droite en utilisant les blocs pour vous abriter temporairement. Lorsque vous êtes venu à bout de votre ennem, vous trouvez sur son

cadavre une clé en or, une paire de magnums et le second morceau du Sclon. Montez sur la corniche bordant la salle, ramassez les chargeurs de magnum, puis utilisez la clé en or sur la serrure. La sortie du niveau est maintenant ouverte.



## TOMB OF TIHOCAN



# ZOOM

## cinéma

Il y a bien une vie après les jeux vidéo.



Le réalisateur Ringo Lam

**J**ean-Claude Van Damme confie la réalisation de son nouveau film à un spécialiste du cinéma d'action de Hong-kong : Ringo Lam.

Commençons par rectifier l'erreur impardonnable commise dans notre dernier numéro, Ringo Lam n'a pas réalisé le Crime Story de Jackie Chan (c'est Kirk Wong), mais co-réalisé avec Tsui Hark le Double Dragon du même acteur, qui n'a évidemment rien à voir avec la série Z inspirée par les beat them up. Toutefois, c'est plutôt renversant (sorti chez Delta Vidéo). Fin du mea culpa.

### La brute d'outre-Quévrain pense!

Malgré ses scandaleuses déviances à l'ouverture de chaque Planet Hollywood (après Disneyland, Kaboul ?), en dépit de ses apparitions grotesques dans les concours de sensation où il s'étale avec



complaisance sur son énorme divarce, JCVD est malin ! La preuve ? Il a compris que les réalisateurs hongkongais sont les meilleurs metteurs en scène d'action au monde. Jean-Claude l'a d'ailleurs saisi très tôt puisque, il y a

déjà quatre ans, il tournait *Chasse à l'homme* avec John Woo, ce à la surprise générale. Bien que ce film n'ait pas tenu toutes ses promesses, Jean-Claude (pour qui le talon d'Adèle du film résidait dans la minicour de son scénario) restait persuadé de la prédominance écrasante des cinéastes de Hong-kong. La bougre avait raison ! Les Chinois sortent tous des millions de Jackie Chan en puissance ! N'importe quel film d'action made in Hong-kong comporte des scènes d'action et de baston qui ridiculisent la plupart des « auto-proclamés » spécialistes du genre

à Hollywood. Quand, en plus, on voit que les cinéastes asiatiques comptent dans leurs rangs certains des meilleurs en scène les plus novateurs du moment, on ne peut qu'admettre la justesse de la démarche de JC. Pas du tout échoué par sa première expérience, le kick-boxer belge s'est donc tourné vers Ringo Lam, qui s'était fait notamment remarquer avec *Mad Max: Le résultat*, c'est donc *Risque Maximum*, dont voilà tout de suite l'histoire...

### Les nouvelles embrouilles de Jean-Claude

Alain Moreau (avec ce nom-là, ça ne peut être que Jean-Claude !), un ex-officier, apprend subitement qu'il avait un frère jumeau (à ça ça, *Risque Maximum* n'est pas un remake de *Double Impact*) qui vient de péter à Nice, à la fin d'une terrible course-poursuite. Encore plus étrange, le frangin s'appelait Mikhaïl... Complètement tombé en l'air par cette stupéfiante révélation, Alain et son vieux copain Sébastien, un policier, se mettent à la recherche d'indices sur le jumeau mystérieux. Après quelques péripéties, Alain échoue à New York où, se faisant passer pour Mikhaïl, il se retrouve au beau milieu de la mafia russe ! Tout semble bien se dérouler, puisque tout le monde le prend pour le peu Fré-

quentin Mikhaïl... même la meuf du disparu se laisse avoir ! Au fur et à mesure de sa pénible enquête (il y a des bastons un peu partout), Alain découvre avec stupefaction les activités de Mikhaïl, et en apprend plus sur son propre passé... Ça se finit évidemment en grosse baston.

### Jean-Claude nous en dit plus

« J'ai déjà incarné des jumeaux, mais là, ils ne se battent pas l'un contre l'autre. Alain est la vraie vedette du film, son

### Jeu intellectuel

- Ami lecteur, as-tu vu tous les films de Jean-Claude ? Voici sa filmographie !
- 1982 « Rue Barbone », de Gilles Béhat
  - 1984 « Portés disparus », de Joseph Zito
  - 1985 « Karaté Tiger », de Corey Yuen
  - 1986 « L'Arme absolue », d'Eric Kerzon
  - 1988 « Bloodsport », de Newt Arnold
  - 1988 « Cyborg », d'Albert Pyun
  - 1989 « Kickboxer », de Mark DiSalle
  - 1989 « Coups par coups », de Deron Sarafian
  - 1990 « Full Contact », de Sheldon Letich
  - 1991 « Double Impact », de Sheldon Letich
  - 1991 « Universal Soldier », de Roland Emmerich
  - 1991 « Cavale sans issue », de Robert Harmon
  - 1991 « Last Action Hero », de John Mc Tiernan
  - 1992 « Chasse à l'homme », de John Woo
  - 1992 « Time Cop », de Peter Hyams
  - 1994 « Street Fighter », de Steven De Souza
  - 1994 « Mort subite », de Peter Hyams
  - 1995 « The Quest », de lui-même
  - 1995 « Risque Maximum », de R. Lam
  - 1997 « The Colony », de But Mark
- Jean-Claude ne le dit pas, mais il avait joué, au début des années 80, dans « Monaco Fever », un film oris des filmographies officielles, dont lequel il interprète un karatéka gay !



# Risque Maximum

Oui, Van Damme  
a un cerveau !

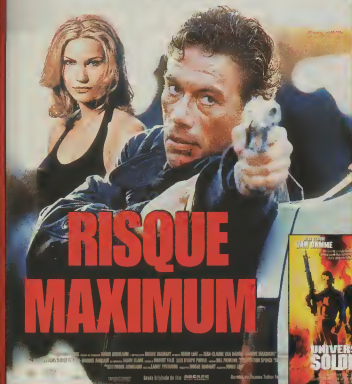




# AVEC RISQUE MAXIMUM GAGNEZ UN MAX DE CADEAUX

## VAN DAMME

Plus fort, plus vite,  
plus dangereux.



## RISQUE MAXIMUM



## Les lots

### 1<sup>er</sup> prix

- 1 blouson en jean Planet Hollywood
- 1 Voice it
- 2 places de cinéma
- 1 K7 vidéo Universal Soldier
- 1 col roulé noir brodé Maximum Risk
- 1 tee-shirt Planet Hollywood

### Du 2<sup>e</sup> au 10<sup>e</sup> prix

- 1 Voice it
- 2 places de cinéma
- 1 K7 vidéo Universal Soldier
- 1 col roulé noir brodé Maximum Risk
- 1 tee-shirt Planet Hollywood

### Du 11<sup>e</sup> au 20<sup>e</sup> prix

- 1 Voice it
- 2 places de cinéma
- 1 col roulé noir brodé Maximum Risk
- 1 tee-shirt Planet Hollywood

### Du 21<sup>e</sup> au 30<sup>e</sup> prix

- 1 col roulé noir brodé Maximum Risk
- 1 tee-shirt Planet Hollywood

### Du 31<sup>e</sup> au 100<sup>e</sup> prix

- 1 tee-shirt Planet Hollywood

Pour participer au concours  
téléphonez au **08 36 68 77 33**  
et choisissez **Quiz Player One**

Sortie nationale  
le 1<sup>er</sup> janvier.

Détail du règlement : Jeu gratuit sans obligation d'achat dote d'un blouson en jean Planet Hollywood, de 20 Voice it, de 40 places de cinéma, de 10 K7 vidéo Universal Soldier, de 30 cols roulés noirs brodés Maximum Risk et de 100 tee-shirts Planet Hollywood. Ce concours sera organisé sur le 08 36 68 77 33 du 24/12/96 au 25/01/97. Les résultats seront publiés dans Player One n° 75 et Manga Player n° 17.



## Héroïque : le retour de Freddy

**C**ela nous rendrait presque chauvin : l'événement du mois est un bébé bien de chez nous, un monument signé Yves Chaland, titan du neuvième art prématurément disparu il y a quelques années... « Freddy Lombard » est magnifique !

### Ligne claire forever

Au moment où l'école de la bande dessinée de la « ligne claire » connaît un regain d'intérêt (dans le nouveau *Blake & Mortimer*), ce somptueux volume ne manquera pas, j'en suis sûr, d'arroser une lame d'émotion et de bonheur à tous les vrais amateurs de bandes dessinées. De quoi s'agit-il ? Tout sim-

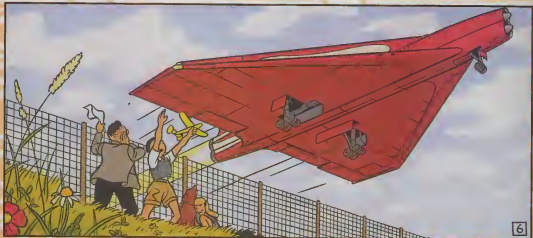


plement de la compilation de deux récits exaltants, magistres et mythiques, en l'occurrence *Voraces à Budapest* et *F. 52*. L'ouvrage se présente sous la forme d'un grand boquin aux couleurs magnifiques, fourni avec une jaquette rublante, et complété par une sélection d'interviews données par l'artiste à différents magazines.



### De quoi rendre jaloux tout mangaka !

Historiquement parlant, on peut considérer qu'Yves Chaland était le seul véritable héritier d'Hergé et Edgar P. Jacobs. Ses illustrations se réclament clairement de ces deux artistes, sans pour autant tomber dans une nostalgie sans grand intérêt. Au contraire, Chaland avait réussi l'incroyable tour de force de moderniser le style génial du créateur de Tintin, sans l'avilir ni la pervertir. En grand fan de l'époque glorieuse de la bande belge, Chaland s'amusa constamment à faire évoluer ses héros dans un cadre rétro qui n'empêchait pourtant en rien le jeune lecteur moderne de s'identifier à ses dignes héritiers du petit reporter. Mieux, Chaland fut un des rares artistes franco-belges récents qui réussirent à conserver l'intensité dramatique des bandes européennes des années 50/50.





PENDANT CE TEMPS, PLACE BARROS.

FREDDY? DINA?  
VOUS ÊTES LÀ ?

?

**SWEEP!** JE SAVAIS QUE  
TU RÉUSSIRAIS!



que presque plus personne ne maîtrise en ce moment. La preuve ? Le grand succès des mangas et le nombre effrayant de bédés européennes qui ne séduisent qu'un public limité de fans du genre. La démarche contemporaine de Chaland se retrouve donc dans ses histoires, toujours passionnantes, lesquelles conjuguent donc le souffle des meilleurs Tintin avec des thèmes dramatiques comme l'invasion de la Hongrie par l'Union soviétique... Petit test rigole : amusez-vous à comparer comment Herrig, dans L'Orléans Cassée, traite la guerre qui oppose le Paraguay et la Bolivie dans

les années 30, avec le regard beaucoup plus réaliste porté par Chaland sur la Hongrie de 1956... Mais l'essentiel avant tout, c'est qu'un éditeur de goût vous propose de (re) découvrir deux histoires d'un des meilleurs auteurs de bandes dessinées de tous les temps. L'année commence bien, non ?  
Éditions Humanoïdes Associés.  
La note d'Ivo : \*\*\*\*



### Système de notation

- \*\*\*\* : chef-d'œuvre, digne de Miyamoto I
- \*\*\* : excellent
- \*\* : bon
- o : moyen
- o : à éviter
- o : affreux, à fuir et à dénoncer d'une date I

### 3 mois d'essai



**PLAYER ONE  
LE PREMIER  
MAGAZINE  
DES CONSOLES  
DE JEUX VIDÉO !**

Permettez-nous  
les meilleurs de japonais

**MANGA PLAYER  
LE MAGAZINE  
DES FANS  
DE MANGAS !**



vous à découvrir les photographies, et à bénéficier d'un magazine de référence (chez les centres de MISE) :  
10, boulevard de la République, 93014, Pantin (Seine-Saint-Denis).

### Je m'abonne pour 3 mois

■ à Manga Player :  
**79 F**  
au lieu de 80 F

■ à Player One :  
**84 F**  
au lieu de 86 F

Nom :  
Prénoms :  
Adresse :

Ville :  
Signature obligatoire\* :  
\*à glisser pour les services

Code postal :  
Date de naissance :  
Consigne(s) :

Comme tous les mois, Player One fait le point des nouveautés... Puissant, non ?

## Moritaka (tome 5)

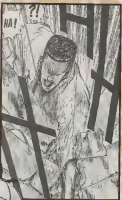
de Hideo Murata & Takashi Haman



Comme d'hab, Moritaka, le « roi de la baston », accumule les émouvailles et les pugilats... Flashback. Au départ, ledit Moritaka n'est qu'un gringalet imbécile et flippé, qui espère enfin pouvoir se faire une meuf à l'occasion de son entrée au lycée. Là, le cache-mur recommence puisque — comme au collège — les autres ados se foutent consciencieusement de sa tête et l'affublent du surnom ultra-cool de « caca ». L'échec de Nano serait donc complet et implacable ? Naan ! Le paillard débarré par hasard dans un diab miteux de kickboxing... Là, un prof étrange et secret va nous fermer notre



blaiéou en roi de la baston ! Halte ! Ne croyez pas que Moritaka n'est qu'une enième resucée de Karate Kid et compagnie. C'est avant tout une illustration au vitrail de la vie quotidienne des bahuts japonais et sur tout un manga comique, superbement débile. Au fur et à mesure des épisodes, les auteurs ont tendance à en rojouir des tonnes, surtout avec un plaisir manifeste dans le plus mauvais goût (blagues scatos, caricatures



limites). Qu'importe, l'amateur de manga devrait retrouver avec autant de plaisir que nous cet inépuisable roi de la stomb. Cette fois, Nano se frite avec un nouveau colosse. Ça charde ! Mieux : un aperçu aussi dans ce volume la p'tite ratotte de sa copine... Gasp ! Editions Glénat.

La note d'I'no : \*\*\*

## Ghost In The Shell (tome 2)

de Masamune Shiraw

Après avoir été préfabriqué dans notre petit frère Manga Player, les dernières extrapolations futuristes de Shiraw, le mangaka dinga, atterrissent donc chez Glénat (traduction différente — aux puristes de jager !). Ce second tome correspond à la fin du premier



Infos | Infos | Infos |

Le Festival d'Angoulême aura lieu comme d'habitude, le dernier week-end de janvier. Notez dès maintenant que le Festival de BD des Grandes Ecoles de Paris (en mars) s'annonce particulièrement intéressant car on y attend une délégation de dessinateurs de comics. Il y aurait même Mike Mignola... Ou en parler à la 14 !



Popo Color 2



Attention, underground ! Fondé par une association d'artistes français et nippons, Popo Color s'adresse aux : otaku japonais, japonais cannibales, amateurs de Bizarre (ou, avec un grand B), lecteurs de fanzines, emmerlés des gouvernements, omis de femmes-transex, idolâtres de Charlie Schlingo, vieux hippies, lascars reconvertis dans l'art, lecteurs de Player One.

Ultra-spé, ce zine propose donc des bédés et mangas expérimentaux, complètement adultes. Ça va de la dernière pantalonnade de Schlingo à des fuits divers japs vus par Slacomb et diverses illustrations gar, made in Japan. Tout soi-disant fan de mangas se doit donc de lire ça moins une fois ce périodique étrange — attention ! c'est pour adultes — que l'on peut commander à :

Association Night Moino,  
5, rue G. Bertrand, 75011 Paris  
Le note d'Ino : \*\*\*

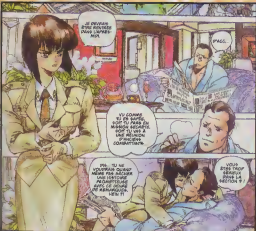
Thorgal: Géants (tom 22)

dessins de Rojinski,  
scénario de Van Honnae



Ultra-populaire chez les amateurs de bédé, Thorgal (dont le bouquin précédent a obtenu l'Alpha-Art du public à Angoulême 1996) est un da cos héros bien de chez nous, un pote qu'on retrouve avec plaisir. Quelqu'un avec qui on n'a rarement de grandes surprises, mais avec qui l'on sait où l'on va. Les auteurs réussissent l'exploit de nous intéresser à cette saga pépère, où les Vikings déambulent dans un monde d'heroic-fantasy finalement assez proche, céd Rojinski (le Crépuscule des Dieux) s'évoque en une seule case et où rien ne viendra jamais troubler la routine de tous ces personnages finalement assez endormis... Pourtant, l'extrême professionnalisme des auteurs ne peut que nous amener à vous conseiller cette série, qui est à l'heroic-fantasy, ce que *Moc Coy* est au western...

Éditions du Lombard.  
Le note d'Ino : \*\*\*



Ghost In The Shell: le film



L'autre bonne raison de lire le manga de Shirow abordé précédemment, est bien sûr la

sortie (le 29 janvier) du film animé tiré de ce manga. Les différences sont impressionnantes. Bien que nous l'ayons déjà longuement présenté dans notre dernier numéro, nous pensions revenir ce mois-ci sur ce long métrage, en interviewant Christophe Gons, le réalisateur de *Cyber Fracasson*, qui est à l'origine de sa sortie en France. Hélas, nous n'avons pas pu rencontrer Christophe à temps. Nous vous présentons nos plus plates excuses. Pour en savoir plus, consultez le *Player* de décembre... En résumé : ce *Ghost In The Shell*, c'est un chef-d'œuvre !  
Le note d'Ino : \*\*\*\*\*

et seul livre paru à ce jour au Japon, Shirow travaille en ce moment, à un rythme très irrégulier, à la suite de la série... En attendant, on est donc invité à découvrir ce manga où l'auteur pousse à son paroxysme ses fantasmes et obsessions quant à notre avenir OK, le scénario est parfois franchement (souvent ?) imbibable mais, convenez-en, Shirow réussit quand même à confirmer sa place de grand du manga (ceci dit en passant, certains des plondres couleur de l'albume me font penser à Bilal, notamment celle avec l'infirmière...)  
Éditions Glénat.  
Le note d'Ino : \*\*\*



**Le Lombard 1946-1996:  
1970-1996 (tome 2)**

de Jean-Louis Lechet



Passionnant ! Ce gros pavé retrace l'histoire de la maison d'édition qui publiait l'hebdomadaire Tintin, le conard où naquirent, entre autres, Thorgal et Jugurtha. Comme d'hab



dans ce genre d'ouvrages, on s'amuse à feuilletter les pages du conard, tantôt à la sur un article sur Hermann, plus loin sur la mort d'Hergé. L'auteur a choisi de compléter sa chronologie par les dots clés de la période concernée. Bref, cette belle anthologie, qui comprend son lot réglementaire d'illustrations, évaie comble tout fan de bédé franco-belge intéressé par l'histoire du neuvième art. Éditions du Lombard  
La note d'Ino : \*\*\*\*

**Candy Man-Mon**  
de Man-Mon



Il fut un temps pas si lointain où le rédacteur-en-chef de *Playboy* était un obsédé du nom d'Iggy. Ce cadon irrévéré nous obligeait à remplir les pages de notre beau magazine de femmes en tout genre, des femmes mangées qui exhibaient sans aucune pudeur leur énorme système mammaire... Depuis, Iggy nous a quittés, portant fausser de son groin l'osent la terre stérile d'un éditeur osé où le culte se limite aux grandes oreilles de Mickey et où... Heu.



pardon ! Nous vous avions déjà parlé de cet art-book à l'occasion de sa sortie en import. Comme c'était il y a trois ans et que ledit art-book sort en édition française, on revient avec plaisir sur cette compilation d'illustrations sexy de Man-Mon, un mangaka qui les a réalisées pour le mag érotique *Jap Candy*. Un seul coup d'œil sur cette page vous suffira pour comprendre que la plupart de ces adorables créatures sont littéralement croquantes. Seul bémol : le corps de certaines de ces pin-ups semblent avoir été replaqué sur des illustrations de Dave Stevens, l'homme du comics *RoboStar*. Mais ce n'est peut-être qu'une hallucination, provoquée par cette accumulation de jolies meufs.  
Heureusement, nous

sommes tous fort peux (voire bigots) à *Playboy*. Cela nous permet de rester vigilants et de signaler la plutôt bonne qualité de cette édition française, que l'an conseillerait avant tout à ceux qui n'ont pas la version import. En ce qui concerne ces derniers, ils peuvent passer leur chemin, vu le peu de texte du bouquin.  
Éditions Samouraï.  
La note d'Ino : \*\*\*



**Conspiracy 2**  
de U-Jin



Pas la peine de vous faire un dessin : *Conspiracy* est un manga de cul. Pas étonnant de la part d'U-Jin, un spécialiste du genre, qui livre ici le minimum syndical de fesses, plus ou moins zorb. Complètement anecdotique, le seul intérêt pour l'amateur de manga étant la qualité correcte des illustrations. C'est maigre.  
Éditions Samouraï  
La note d'Ino : \*



janvier  
23 24  
25 26  
1997

FESTIVAL INTERNATIONAL  
ANGOULÊME BD  
DE LA BANDE DESSINÉE

Renseignements :  
Tél. 05 45 97 86 50  
Fax. 05 45 95 99 28



Willard

E.LECLERC



Télérama

POB

LIBE



# Les Innommables

Les punks de la BD franco-belge sont de retour ! Dans « *Aventure en jaune* », les rouges attaquent Hong Kong, des hordes de japs rivalisent de sadisme, un cochon sympo croise la foule interlope des docks de Kowloon et un nain armé d'une batte de base-ball. Un album mythique qu'Ino vous présente illico...

## Aventure en jaune Matricule triple zéro

de Yann (textes) et Conrad (dessin)  
Souvenez-vous : il y a à peine quelques pages, nous nous exclamions sur le Freddy Lombard d'Yves Chaland... Aussi quelle n'est pas notre surprise de découvrir, là, toute fraîche sur notre bureau, une autre réédition historique, rien moins que celle du légendaire *Aventure en jaune* de Yann et Conrad, sans aucun doute un des (seuls ?) albums de belé mythiques des années 1980. Si vous lisez régulièrement *Player*, vous savez que nous apprê-



cions particulièrement la série des *Innommables*, dont chaque nouvel album nous crache des cris de joie ! Revenons quelque peu en arrière... Au début des années 80, dans l'hébdomadaire *Spirou*, deux jeunes punks inconnus font scandale en dynamitant, hâkores, les pages du beau journal. Après diverses destructions aussi furieuses que jouissives, Yann et Conrad — en commençant à révéler leurs noms — entrent *Aventure en jaune*, un récit colonial magnifique sur trois anti-héros perdus dans la pétalière diamoise de l'après-guerre. Sur fond d'invasion communiste, ces ruffians s'érigent en héritiers inavoués de Tintin. Désabusés, les *Innommables* ont pour ennemis des esdovagistes, tréfont dans les bordels et n'obéissent qu'à une seule loi : la leur. Les lecteurs odos de *Spirou* et les fans de belé applaudissent. Mais les excès de Yann et Conrad traumatisent la rédaction du bon *Spirou* qui, effrayée, congédie nos deux héros. Peu importe... Ils vont attaquer une carrière impeccable (voir la biblio ci-dessous) et termineront *Aventure en jaune* quelques années plus tard en

album (dans une version adulte, avec quelques scènes de fesse, bien entendu) oisettes de *Spirou*). Bref, ce superbe album nous est proposé dans une nouvelle édition de qualité ultra-cool. Encore plus puissant, le bouquin contient aussi



### Chronologie officielle

La série des « *Innommables* » compte huit albums :

1. « *Matricule Triple Zéro* »
2. « *Shikumei* »
- Cycle Hong Kong (vol. 3 à 7)
3. « *Aventure en jaune* »
4. « *Le Crâne du père Zé* »
5. « *Ching Sozo* »
6. « *Le Lotus pourpre* »
7. « *Alix Nani-Tengu* »
8. « *Claques* » (à paraître)

Éditeurs Dargaud.

Matricule Triple Zéro, la toute première histoire des *Innommables*, qui n'avait jamais été rééditée nulle part et qui était donc scandalement introuvable ! Tous les termes laudatifs appliqués à Freddy Lombard (dont Yann écrit égale-

ment le scénario !) peuvent être utilisés pour cet incontournable classique ! Vendez vos jeux, pliez les librairies, faites ce que vous voulez, mais lisez *Les Innommables* ! Éditions Dargaud  
La note d'Ivo : \*\*\*\*\*



- « Bibliographie sélective »
- « 307 M... », avec Gianni et Lucio
  - « Le Génie », 1976, n° 12-13
  - « L'Affaire », n° 15
  - « Somme », avec Yslane
  - « Les Neuf », 1977
  - « Freddy & moi », avec Chickini
  - « Le Comte de Durborg », 1978
  - « Victimes », La Fayette, 1978
  - F. 52, n° 1-2
  - « Les Esprits de l'Air », avec le Gall
  - « L. Lane », n° 1
  - « Les Séjours de Will Sere », n° 7
  - « Thé... », avec le Gall
  - « Maria Verità », 1978
  - « La Tribu », Les Piedules, avec Freddy
  - « Le Cili », Les Graciers, n° 1-7
  - « Tullio », 1977
  - « Buzem », avec le Gall, n° 1
  - « La M... », avec le Gall
  - « N... », avec Henry, 1977
  - « Le... », avec K... , 1977
  - « Ag... », 1978
  - « W... », 1978
  - « L... », avec l'... , n° 1-3
  - « F... & V... », avec E... , n° 1-3
  - « 2... », 1978
  - « M... », avec...
  - « H... », avec l'... , n° 1-3
  - « F... », avec l'... , n° 1-3
  - « C... », avec l'... , n° 1-3
  - « Les... », avec l'... , n° 1-3
  - « K... », avec l'... , n° 1-3

... et travaille à la production d'un long métrage d'animation pour Dreamworks SKG (le studio créé par Steven Spielberg, David Geffen et J. Katzenberg, un ancien de chez Disney) qui devrait, dès 1998, concurrencer Disney en sortant un gros DA par an. Sont déjà prévus, une histoire d'aztèques et un récit biblique.

# Spaghetti Brothers 4

de Mastrofina (dessins) et Saccomano (scénario)  
Relativement proche de l'incontournable « Torpedo », cette bédé espagnole prend pour toile de fond l'âge d'or du gangstérisme type Al Capone. On y retrouve tous les clichés qui font le genre - de la violence, un peu de cul, du cynisme mais aussi de la morale. Et même si on garde la funeuse impression d'avoir déjà lu et vu ce type de bébé cent fois au moins, le métier des auteurs reste suffisamment efficace pour nous scotcher littéralement aux pages du bouquin. Conclusion : un album robuste comme un bon manger ! Éditions Vers d'Ouest  
La note d'Ivo : \*\*



## Vaelber Saga 2

de Nobuteru Yūki

L'acteur de ce manga est bien connu des fans de japonimation pour le caractère-design (dessin des personnages) qu'il a effectué pour la série animée des *Cyraniques* de la guerre de *Lodoss*. On ne s'étonnera donc pas que *Vaelber Saga* relève du genre — bien connu par l'auteur — de l'heroic fantasy. Le manga contient le plupart des éléments utilisés dans ce type de haoukins, que le talent du mangaka (dessinateur) met plutôt en valeur (il réussit presque à nous étonner, l'espace de quelques planches). Pourtant, *Vaelber Saga* ne se démarque que très peu des kyrielles de bédés qui abordent le genre. Cet album ne s'adresse donc qu'aux ultra-fans du genre ou aux manichéoniens de Yūki...

Éditions Krakem/La Sirène

La note d'Ino : \*\*



## Les Élémentalistes 3

de Takeshi Okazaki

Autre manga de facture correcte, *Les Élémentalistes* ne devrait frapper que les superfans de la bédé japonaise. C'est bien fait, certes, le scénario (des créatures fantastiques se réclament des éléments) arrive à nous intéresser

ser mais, là aussi, on évolue dans la série B facultative. On comprendra donc que l'on consigne cet album exclusivement aux monnaies du genre...

Éditions Krakem/La Sirène

La note d'Ino : \*\*

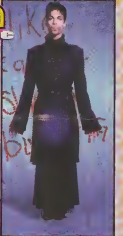


# ZOON

musique

## Zoom zik

Vite fait, trois nouveautés qui explosent dans les bocs des disquaires. Tout d'abord *Mokave!* (MCA), le premier album posthume de Tupac Shakur, le rapper mitraillé il a peu de temps. *Hyper* dui, souvent sinistre, ce sédui constitue un des témoignages les plus réalistes sur la vie des gangs et un des meilleurs albums de gangsta-rap de tous les temps. Dans le même genre, *The Dogfather*, le dernier *Snoop Doggy Dogg* (MCA),



constitue une petite déception puisque très bien fait, mais sans rien de bien neuf par rapport au précédent, sorti pourtant fin 1992 !

Enfin, le retour de celui à qui on ne croyait plus : l'artiste autrefois connu sous le nom de Prince dont le nouvel album (un triple avec 36 morceaux inédits !) intitulé *Emancipation* (Chrysalis) est un véritable festival funk/pop/rap/et j'en passe. Le retour d'un grand artiste, incontestablement.

Les notes d'Ino  
**Mokave!** : \*\*\*  
**Snoop** : \*\*  
**Emancipation** : \*\*\*\*



Concours



3675

Player One

pour jouer à **jeux**

Les Lots

20 jeux

The Incredible Hulk



EIDOS





# RETROUVEZ LES MEILLEURS JEUX DE L'ANNÉE DANS LE HORS-SÉRIE DES PLAYER

Dans le magazine, retrouvez les plus grands hits de l'année 96 sur consoles et sur PC.

Le magazine + la K7 39 F seulement

**CONSOLES ET PC**

**LES MEILLEURS JEUX DE L'ANNÉE 1996**

**TESTÉS ET COMMENTÉS**

**CONCOURS STAR GLADIATOR GAGNEZ DES BORNES D'ARCADE!**

**LE MAG ET LA K7 DE 52 AN 39 F SEULEMENT**

**HORS-SÉRIE**

**Les meilleurs jeux de l'année**

TENNIS 2  
 STRAIGHT RAMPAGE ALPHA  
 POEA RALLS  
 UPSCOUT 2001  
 TRUCK & FIELD  
 TOTAL NAH 96  
 WORLDWIDE CRUISE 97  
 DUST-A-BUNNY  
 WARRS  
 SAN CITY JUNG  
 RESIDENT EVIL  
 TOMB RAIDER  
 FINAL DUEL  
 DONKEY KONG LAND 2  
 TOSHIBAN 2  
 DRAGON HEART  
 DONKEY KONG COUNTRY 2

SEGA SATURN PC

Sur la K7 vidéo, retrouvez l'intégrale des émissions des Player d'OR diffusées sur MCM ainsi que la remise des Player d'OR : 52 minutes de diffusion des meilleurs jeux 96.

Ne ratez pas ce hors-série exceptionnel.  
En vente chez tous les marchands de journaux

# KONAMI XXL SPORTS SERIES



Vous connaissez déjà vos classiques,



De 1 à 8 Joueurs

- 95% CONSOLES+
- 95% PLAYER ONE
- 94% JOYPAD



De 1 à 4 Joueurs

Après le succès de International Superstar Soccer Deluxe sur Super Nintendo, retrouvez toutes les caractéristiques de ce hit sur PlayStation et Mega Drive... et les nombreuses améliorations techniques apportées : possibilité de jouer à 8 sur Mega Drive, graphismes du menu, son et commentaires améliorés, nouvelles couleurs...

## Découvrez ceux qui le deviendront.



Photos à droite: Mega Drive

Disponible Décembre 96 sur Mega Drive  
Disponible Janvier 97 sur PlayStation



\* International Superstar Soccer Deluxe™ est une marque déposée de Konami Co., Ltd.

© 1996 KONAMI. Tous droits réservés. "S" et "PlayStation" inscriptions déposées sous le programme indicatif de Sony Computer Entertainment Inc. Mega Drive est une marque déposée de SEGA. International Ltd. Super Nintendo est une marque déposée de NINTENDO Co., Ltd.

Distribué par

Ubi Soft



**KONAMI**  
XXL  
SPORTS SERIES.